

VOLLVERSION AUF DVD

WHEELMAN



Erstmals auf Heft-DVD

Open-World-Action im Stil von GTA – mit Hollywood-Star Vin Diesel in der Hauptrolle

+VIDEO

MEGA-SPECIAL AUF 22 SEITEN!

BATTLEFIELD 3

- Einzelspieler-Kampagne & Multiplayer-Modus im großen Vorab-Test
- Tipps für die Online-Gefechte
- Report: die Battlefield-Serie
- Tuning- und Grafik-Tricks
- Das Duell mit Call of Duty

CODES IM HEFT

SPAREN SIE BIS ZU € 85,-

IHR EIGENER BATTLEFIELD-3-SERVER
Erster Monat gratis* – für bis zu 64 Spieler! Auch für andere Spiele und Teamspeak nutzbar.
Unser Partner: 4Netplayers.de

DIE SIEDLER ONLINE
Geschenkt: 250 Edelsteine im Wert von € 2,50

* Minimumlaufzeit: 3 Monate, nur 1 Euro Einrichtungsgebühr. Details auf Seite: 8.

EXKLUSIV IN PC GAMES

TORCHLIGHT 2

Der große Konkurrent von Diablo 3: Alle vier Klassen ausführlich gespielt + Interview mit dem Diablo-Erfinder Max Schaefer!

REPORTAGE AUF 10 SEITEN

DIABLO-HISTORY

Blizzards Action-Rollenspiel: vom Serienstart bis zur Beta von Diablo 3.

USK ab 16 freigegeben

11/11 | € 5,50



www.pcgames.de

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL

Turbo-Diesel


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

FREITAG | 30. September 2011
Die Beta-Phase heizt das Interesse noch einmal gehörig an: **Battlefield 3** bleibt das beherrschende Thema auf pcgames.de – noch weit vor **Call of Duty: Modern Warfare 3**. Beide Spiele erscheinen im Abstand von gerade einmal zwei Wochen und für Electronic Arts und Activision ist es eine Frage des Prestige, welcher Shooter sich letzten Endes durchsetzt. Seit Monaten liefern sich die beiden Platzhirsche einen heftigen Schlagabtausch in den Medien. Falls Sie noch unentschlossen sind: Im Rahmen unserer Titelstory ab Seite 11 gibt's jede Menge Argumente. Und wenn Sie Ihren ganz persönlichen **Battlefield-3**-Server für sich und Ihre Mitstreiter mieten möchten: In diesem Heft steckt eine Codekarte, mit der Sie den ersten Monat gratis bekommen und so bis zu 85 Euro sparen (siehe Seite 8).

MONTAG | 3. Oktober 2011
Tag der deutschen Einheit – eigentlich ist heute Feiertag. Das gilt allerdings nicht für PC-Games-Redakteure, zwei wackere Leser und unsere Gäste von Runic Games: **Diablo**-Erfinder Max Schaefer besucht PC Games als einzige Redaktion in Europa und hat die neueste Version von **Torchlight 2** im Gepäck, das im November in die Läden kommt (Vorschau ab Seite 62). Parallel ist die Beta-Phase von **Diablo 3** gestartet; den neuesten Stand der Dinge lesen Sie im Rahmen unseres großen **Diablo**-Specials ab Seite 116, der vorletzten Folge der Blizzard-Geburtstags-Serie.

DONNERSTAG | 13. Oktober 2011
Bis **Grand Theft Auto 5** erscheint, werden noch viele Monate ins Land gehen. Falls es Sie nach einem packenden Action-Adventure-Rennspiel gelüstet: Auf der Heft-DVD finden Sie – zum ersten Mal überhaupt bei einem Spielemagazin– die Vollversion von **Wheelman**, von und mit Hollywood-Star Vin Diesel. Leser der erweiterten Extended-Ausgabe erhalten zusätzlich einen ausführlichen Tipps-Guide mit nützlichen Karten. Bei der PC Games Extended gibt es übrigens eine Neuerung, die Ihnen sicher schon aufgefallen ist: Bislang war der 32-seitige Sonderteil ins reguläre Heft eingebunden, was gerade bei Komplettlösungen nicht immer praktisch war. Jetzt können Sie die komplette Beilage auf Wunsch herausnehmen und auch separat nutzen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Wie könnte man einen Feiertag besser verbringen als mit unserem Gast Max Schaefer? Ohne Max gäbe es weder **Diablo** noch **Torchlight** – und während des zünftigen Abendessens plauderte der bestens aufgelegte Spieldesigner aus dem Nähkästchen und sparte nicht mit Seitenhieben auf die Konkurrenz. Bei den Schaefer-Stündchen dabei: Felix Schütz, Viktor Eippert, Peter Bathge (von links nach rechts).

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 11/11

AKTUELLES ab Seite 40

HARDWARE ab Seite 131

MAGAZIN ab Seite 116

SERVICE

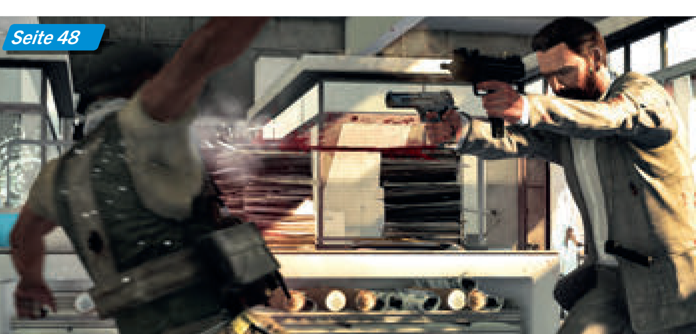
SPECIAL ab Seite 11

BATTLEFIELD 3

Seite 11

THEMEN:
- Die Kampagne
- Der Mehrspielermodus
- Mehrspieler-Tipps
- Hardware-Ratgeber
- Die **Battlefield**-Serie
- Im Vergleich mit **Call of Duty: Modern Warfare 3**

VORSCHAU ab Seite 46



Seite 48

MAX PAYNE 3

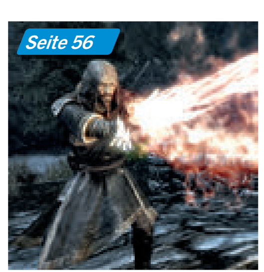
Der gnadenlose Ex-Cop ist zurück. Wie gut sich die kinoreif inszenierten Schießereien anfühlen, haben wir uns anhand einer Vorabversion zeigen lassen.



Seite 54

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

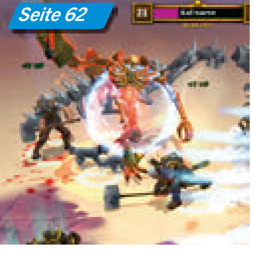
Ein gewagter Mix aus Action- und Rollenspiel, gepaart mit Komplexität und Spieltiefe. Wir haben uns den vielversprechenden Titel genauer angeschaut.



Seite 56

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

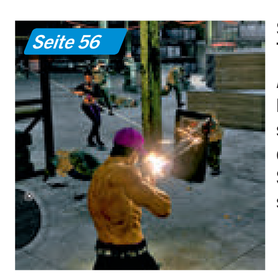
Beim Probespielen durften wir neue Details des mit Spannung erwarteten Rollenspiels ausprobieren. Unsere Eindrücke dazu lesen Sie in der Vorschau.



Seite 62

TORCHLIGHT 2

Entwicklerlegende Max Schaefer gab sich die Ehre und besuchte die Redaktion mit einer frischen Version des Action-Rollenspiels im Gepäck. Zusammen mit ihm und geladenen Lesern spielten wir Probe.



Seite 56

SAINTS ROW: THE THIRD

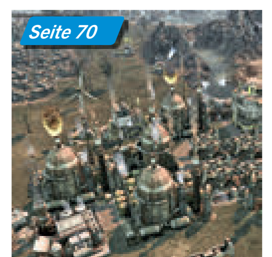
Auch wenn die Action hier im Vordergrund steht – im dritten Teil der Reihe erwartet Sie auch jede Menge schräger Humor.



Seite 68

DER HERR DER RINGE: DER KRIEG IM NORDEN

Das düster inszenierte Action-Spiel will mit einer spannenden Koop-Kampagne punkten.



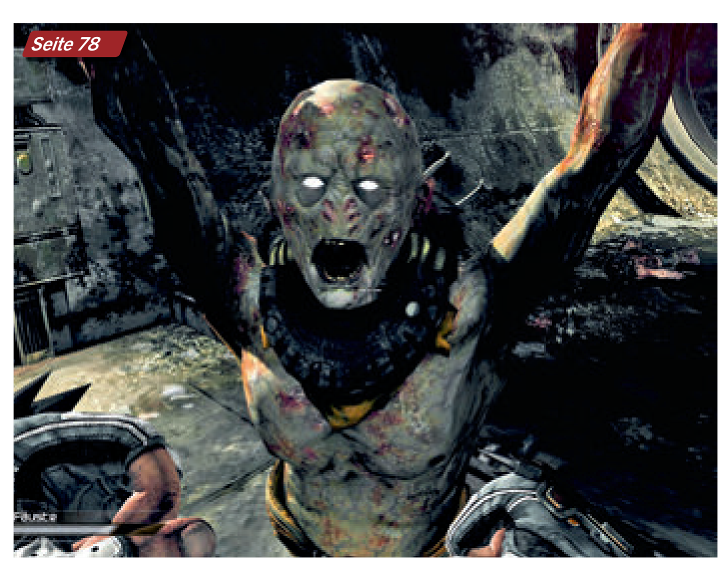
Seite 70

ANNO 2070

Mit einer inhaltlich fertigen Version durften wir uns im Rahmen eines Vortests intensiv mit den Szenarien und dem Endlosspiel beschäftigen. Lesen Sie auf fünf Seiten, wie gut das neue **Anno** wird.

TEST

ab Seite 78


Seite 78

RAGE

Gruselige Mutanten, tolles Endzeitsetting und jede Menge spannend inszenierte Feuergefechte. Als reiner Shooter unterhält **Rage** auf hohem Niveau. Trotzdem gibt es Anlass zur Kritik, warum, das lesen Sie im Test.


Seite 86

MIGHT & MAGIC: HEROES 6

Der Klassiker unter den Rundenstrategiespielen geht in die nächste Runde. Mit Erfolg?


Seite 92

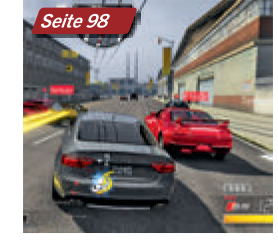
FUSSBALL MANAGER 12

Tabellensieg, Trainingslager, Pokalkampf –fußballbegeisterte Spieler dürfen sich erneut als Clubmanager betätigen.


Seite 96

AIRLINE TYCOON 2

Die Neuauflage der Wirtschaftssimulation einer Fluggesellschaft setzt auf knuffige Optik und Humor. Unser Test verrät, ob das Konzept aufgeht.


Seite 98

DRIVER: SAN FRANCISCO

Auf Konsole sorgt der neueste Teil der Action-Rennspielserie schon länger für viel Spaß, jetzt endlich konnten wir auch die PC-Fassung testen.


Seite 100

THE BINDING OF ISAAC

Wir wissen nicht, was die Kirche von dieser schrägen Interpretation des ersten Buch Mose halten wird. Wie gut es als Spiel funktioniert, haben wir im Test angeschaut.


Seite 102

ORCS MUST DIE!

Für diesen Test mussten 10.483 Orks sterben. Glauben Sie nicht? Dann lesen Sie es doch einfach im Test nach!


Seite 103

NBA 2K 12

Der Vorgänger gilt bei Fans der großgewachsenen Korbjäger als Genreprimus. Wie gut sich die Neuauflage schlägt, haben wir für Sie getestet.


Seite 104

NUCLEAR DAWN

Ein Mehrspieler-Shooter mit integriertem Basisbau? Klingt nach einer verrückten Idee, macht das Spaß? Das wollten wir genauer wissen und haben uns in die Schlacht gestürzt.


Seite 106

TRACKMANIA 2: CANYON

Die verrückten Rennstrecken sind geblieben, am Gameplay wurde jedoch herumgeschraubt. Lesen Sie in unserem Test, wie viel Spaß das neue **Trackmania** bietet.


Seite 108

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Auf Konsolen ist **Clash of Heroes** längst ein Hit für Rundenstrategie-Fans. Trifft das auch auf die PC-Umsetzung zu?

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Wheelman



AUF DVD
• Video zum Spiel

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Actiongeladene Hetzjagd: Als Berufsfahrer und Auftragskiller sind Sie im virtuellen Barcelona unterwegs.
- Hollywood-Star Vin Diesel ist das Vorbild für die Hauptfigur Milo Burik.
- Suche nach den Plänen für eine Massenvernichtungswaffe
- Privatkrieg des Protagonisten gegen die Gangs der Stadt
- Spektakulär inszenierte Schusswechsel und Stunts bei voller Fahrt
- Frei befahrbare Spielwelt und Story mit 30 Missionen (10 Stunden Spielzeit)
- Über 100 Nebenmissionen als Taxi-, Flucht- oder Rennfahrer mit Lizenz zur Randale

Freundschaften schließen

Als Vin Diesel alias Milo Burik machen Sie sich in **Wheelman** nach und nach einen Namen in der kriminellen Szene Barcelonas. Über seine Vorgeschichte und Herkunft gibt der kahlköpfige Muskelprotz nur wenig preis, aber eines steht fest: Er kann extrem schnell und halsbrecherisch fahren und kennt sich außerdem ziemlich gut mit Pistole und Gewehr aus. Auf der Suche nach streng geheimen Plänen für eine mächtige Waffe legt sich Milo mit den großen Gangs der Stadt an. Er übernimmt die dreckigen Jobs, ganz gleich für oder gegen wen.

Stärke zeigen

Der Weg zum Ziel führt in **Wheelman** meist über harte Rammattacken, rücksichtsloses Gedränge und die Bereitschaft, den ersten Schlag auszuteilen. Sie werden auf der Flucht von mehreren Fahrzeugen belästigt. Nehmen Sie sich die Zeit, das Lenkrad herumzureißen und auf die Reifen oder den Fahrer zu schießen. Nach einigen Zusammenstößen geht der feindliche Wagen in Flammen auf und überschlägt sich. Sie wechseln in der Zwischenzeit Ihr Auto und rasen unbeeindruckt weiter.



Die Beine vertreten

Auch ein Wheelman sitzt nicht immer hinter dem Steuer. Für die Bosse der drei großen Gangs lassen Sie sich auf den einen oder anderen Kugelhagel ohne schützenden Blechkäfig ein. Wenige Waffen und simple Bewegungsabläufe im Gefecht machen den Kampf zu Fuß zu einem zwar untergeordneten, aber überraschend dynamischen Spielelement, das Abwechslung schafft.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- Während der Installation werden Sie aufgefordert, die DVD zu wenden und Seite 2 einzulegen.
- **Achtung:** Wenn Sie mit der Windows-Taste auf den Desktop zurückkehren, während das Spiel läuft, lässt es sich vereinzelt gar nicht mehr oder nur mit unschönen Grafikfehlern wieder öffnen. Speichern Sie deshalb vor jedem Minimieren.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** Dualcore-Prozessor ab 2,0 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB
- **Empfohlen:** Dualcore-Prozessor ab 2,8 GHz, 3 GB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB

Konsequent sein

Wenn Wheelman Milo Burik eine Sache in die Hand nimmt, dann bringt er sie auch ohne Komprisse zu Ende. Dementsprechend bombastisch ist die Geschichte inszeniert. Freuen Sie sich auf viele filmreife Sprünge durch Glasfassaden und über Gräben. Außerdem sehen Sie immer, wenn ein gegnerisches Fahrzeug explodiert, hübsche Crash-Sequenzen.

Direkte Wege gehen

Sie haben in **Wheelman** die Wahl zwischen mehreren Spezialattacken. Andere Autos entführt Milo Burik zum Beispiel bei voller Fahrt, indem er von der eigenen Motorhaube aus hinüberspringt. Werden Sie von der Polizei oder Bandenmitgliedern gejagt, drehen Sie Ihr Auto per Tastendruck um 180 Grad und bringen die Wagen der Verfolger von vorne mit gezielten Schüssen auf Motor oder Tank zum Explodieren.

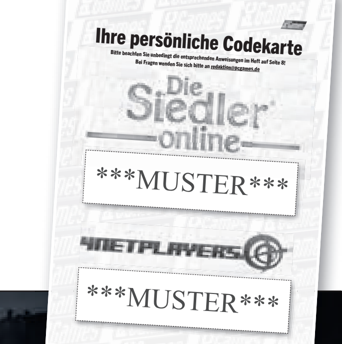
Flexibel bleiben

Neben der Hauptstory mit 30 Aufträgen haben Sie die Auswahl zwischen sieben unterschiedlichen Typen von Nebenmissionen. Rasen Sie möglichst schnell als Taxifahrer von A nach B oder treten Sie beim klassischen Straßenrennen an. Im Randale-Modus müssen Sie möglichst viele Objekte in der Stadt zerstören und andere Verkehrsteilnehmer rammen. Wenn Sie Bonusmissionen erfolgreich abschließen, erhält Ihr Wagen für die Kampagne nützliche Upgrades.

Tipps und Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.

Ihre persönliche Codekarte

Als Leser von PC Games profitieren Sie auch in diesem Monat von zwei ganz besonderen Code-Aktionen. Wenn Sie Fragen zu Ihrer persönlichen Codekarte (diesmal zwischen Seite 74 und 75) haben, melden Sie sich einfach unter redaktion@pcgames.de. ❑



IHR EIGENER BATTLEFIELD-3-SERVER!

Bis zu 85 Euro sparen!

Zusammen mit unserem Partner 4Netplayers.de, einem der größten Gameserver-Anbieter Europas, bietet Ihnen PC Games pünktlich zum Start von **Battlefield 3** eine tolle Aktion: Holen Sie sich jetzt Ihren eigenen, offiziellen **Battlefield 3**-Ranked-Server! Wählen Sie einfach die passende Servergröße (von 16 bis 64 Slots) und die gewünschte Laufzeit und spielen Sie im ersten Monat kostenlos. Dank des Codes auf Ihrer persönlichen Codekarte sparen Sie so bis zu 85 Euro. Die Einrichtungsgebühr beträgt nur einen Euro. Für ungetrübten Spielspaß, lagfreies Spielen und stabilen Ping setzt 4Netplayers.de auf ein eigenes Rechenzentrum in Deutschland, modernste Hardware und höchste Sicherheitsstandards.

Wer sich für 4Netplayers.de entscheidet, bekommt neben günstigen Tarifen auch eine monatliche Abrechnung – es ist also keine Vorauszahlung über viele Monate nötig. Und wer trotz der einfachen, komfortablen Bedienung mal nicht weiterkommt, dem hilft gerne die Telefon-Hotline weiter, die auch am Wochenende und an Feiertagen besetzt ist.

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD – MOST WANTED PC – SIEGER 2011

Mit einem Ranked Server können Sie übrigens jedes Spiel spielen, das 4Netplayers anbietet – von **Crysis 2** über **Counter-Strike** bis **Battlefield 3**. Natürlich können Sie auch einen Teamspeak3-Server wählen, der die Kommunikation via Headset in vielen Spielen erheblich vereinfacht. Normalerweise kostet so ein Server monatlich € 7,99 – und auch diese Gebühr wird Ihnen erlassen. Probieren Sie's aus: Der erste Monat geht aufs Haus; es wird lediglich die Einrichtungsgebühr von einem Euro fällig. Die Mindestmietdauer beträgt drei Monate (also beispielsweise von Ende Oktober bis Ende Januar).

Die Einlösung des Codes ist ganz einfach. Rufen Sie die folgende Website auf: gameserver.4players.de/pcgames Nur über diesen speziellen Link kommen Sie in den Genuss des Freimonats. Dort erfahren Sie, an welcher Stelle Sie Ihren persönlichen Code eintippen.

PC Games und 4Netplayers.de wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem eigenen **Battlefield 3**-Server!

EDELSTEINE FÜR DIE SIEDLER ONLINE

Das Browsergame von Blue Byte hat in den vergangenen Monaten eine ganze Reihe von Auszeichnungen abgeräumt, darunter den Deutschen Computerspielpreis und den COMPUTEC BÄM! Award. Wie die meisten Browserspiele ist auch **Die Siedler Online** kostenlos spielbar, es ist kein Download erforderlich und das Spiel funktioniert auch auf schwächeren PCs. **Siedler**-typisch optimieren Sie Warenkreisläufe, errichten Siedlungen, erforschen Regionen und handeln mit anderen Spielern: In **Siedler Online** steckt eine extrem umfangreiche Wirtschaftssimulation, die kostenlosen Spielspaß für Monate verspricht.

Egal ob Neuling oder erfahrener Profi: Blue Byte schenkt Ihnen mit dem beiliegenden Code satte 250 Edelsteine. Dabei handelt es sich um die Ingame-Währung, die es normalerweise als Belohnung für einzelne Quests gibt.

Damit können Sie sich beispielsweise bestimmte Gebäude oder Spezialisten leisten, die deutlich effektiver arbeiten und so viel Zeit sparen. Gerade jetzt lohnt sich der Einstieg in **Siedler Online**, denn vom 18. Oktober bis zum 8. November findet das große Halloween-Event statt – freuen Sie sich auf schaurig-schöne Aktionen, Fledermäuse, Zombies, Hexen und natürlich jede Menge Kürbisse!

Und so lösen Sie die Edelsteine ein:

1. Melden Sie sich auf www.diesiedleronline.de an.
2. Geben Sie den Code unter „Mein Profil" auf der Website ein.
3. Die 250 Bonus-Gems stehen Ihnen bei der nächsten Spiel-Session zur Verfügung.
4. Achtung: Der Code kann bis zum 31.12.2011 eingelöst werden. Danach verliert er seine Gültigkeit.



Im Wert von 2,50 Euro!

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD – ONLINE-/SOCIAL-GAME – SIEGER 2011

MAXI-LEISTUNG ZUM MINI PREIS!



699,-



HP Pavilion dv6-6108sg Entertainment Notebook PC

39,6 cm (15,6") 16:9 HD Display mit LED Backlight (1366 x 768), Intel® Core™ i7-2670QM Prozessor (2,20 GHz) mit Intel® Turbo Boost bis zu 3,10 GHz, 6 GB DDR3 Arbeitsspeicher, 500 GB S-ATA Festplatte, AMD Radeon™ HD 6490M Grafik mit 1 GB GDDR5 VRAM, Multiformat DVD-Brenner, WLAN 802.11 b/g/N, Multi-in-1-Kartenleser, 4 x USB 2.0, HDMI, Webcam, Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64 Bit*1

- Art.- Nr. 309 658 *1 OEM Recovery-Version, Nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.







www.facebook.com/euronics.de

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere Informationen über das Rating für Intel Prozessoren erhalten Sie unter www.intel.de/ranking.

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise. Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler. Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/mfh**

EURONICS – Über 11.000 x in Europa. **www.euronics.de**


FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME
NEU
REBORN HORIZON
TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE WELT VON REBORN HORIZON EIN!
DIE
OPEN BETA
HAT BEGONNEN
JETZT KOSTENLOS MITSPIELEN!
WWW.REBORN-HORIZON.DE
GEWINNER DES WETTBEWERBS
MTG 2011
MAKE THE GAME
DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB
computec MEDIA
Slip Shift

SPECIAL 11/11



BATTLEFIELD 3

Wir haben pünktlich zum Release alles zusammengefasst, was Sie über das Spiel wissen müssen. Wegtreten!

Sie wundern sich vielleicht, dass **Battlefield 3** bereits (fast) im Laden steht, wir aber – anders als sonst üblich – keinen Test dazu liefern. Das liegt vor allem daran, dass uns Electronic Arts nicht rechtzeitig mit einer Testversion versorgt hat, hängt aber auch damit zusammen, dass wir den für viele ausschlaggebenden Mehrspielerteil ohnehin nicht hätten final bewerten können. Ein solch umfangreicher Online-Titel lässt sich erst nach unzähligen investierten Mannstunden fair beurteilen, die, auf mehrere Redakteursschultern verteilt, in die verschiedenen Online-Spielmodi geflossen sein müssen. Zeitlich begrenzte Vorschauveranstaltungen, bei denen wir nicht unter Internet-Realbedingungen spielen können, helfen uns beim Finden einer gerechten Wertung kaum weiter.

Statt Ihnen einen also einen Test zu liefern (den wir in der nächsten Ausgabe nachreichen, versprochen!), trägt unser mehrköpfiges Expertenteam auf 22 Seiten noch einmal alles zusammen, was es über das Spiel zu wissen gibt. Dank zahlreicher Messen, Studiobesuche sowie der ausführlich von uns bespielten Alpha- und Betaphasen kommt da schon einiges an Fakten, Eindrücken und Meinungen zusammen – große Überraschungen sind also auch in einem zukünftigen Test nicht zu erwarten. Abgerundet wird das Ganze durch einen Blick über den Tellerrand, um herauszufinden, wie es um die Konkurrenz von **Call of Duty: Modern Warfare 3** steht. Bleibt nur noch zu sagen: Da kommt Großes auf Sie zu! ❑

Dieses Parkhaus zeigt, wie stimmungsvoll und ansehnlich die Levels der Kampagne gestaltet sind. Eine tolle Optik ist zwar nicht alles, hilft aber über vieles hinweg.

Die Kampagne

Bis zur Veröffentlichung des Konsolen-exklusiven **Battlefield: Bad Company 1** waren sich eigentlich alle einig: Ein **Battlefield** braucht keine Kampagne. Als Dice aber im Jahr 2008 mit der überzeichnet-witzigen Kriegsklamotte um vier Deserteure im Goldrausch um die Ecke kam, änderte sich die Wahrnehmung in der Öffentlichkeit: Plötzlich war **Battlefield** keine reine Mehrspieler-Angelegenheit mehr, die Reihe hat nun das Potenzial, auch Einzelgänger ordentlich zu unterhalten. So sind die Erwartungen an **Battlefield 3** und seine drei Säulen Kampagne, Multiplayer und Koop beinahe gleichermaßen hoch – wir erklären Ihnen, warum Sie auch ohne Online-Ambitionen durchaus zugreifen, nicht aber die Eier legende Wollmilchsau erwarten dürfen.

Da uns die Testversion bis zum Redaktionsschluss nicht mehr erreichte, umfasst unser Eindruck lediglich die ersten drei Spielstunden, die wir kürzlich bei einer Pre-Launch-Veranstaltung in London unter die Lupe nehmen konnten. Die Bilder stammen vom Publisher, geben aber das Spielgeschehen – bis auf die Bildschirmeinblendungen – ziemlich exakt wieder.

Die ersten Minuten der Kampagne: Unser noch namenloser Protagonist sprintet ohne unser Zutun durch die finstere Nacht einer amerikanischen Großstadt – New York, wie wir später erfahren. Die Kamera wackelt überzeugend mit, die keuchenden Atemgeräusche lassen erahnen, dass er schon eine Weile unterwegs ist. Plötzlich ändert er die Richtung, hält auf ein Brückengeländer zu und … oh Gott, er wird doch nicht … doch, er wird: Die Spielfigur nimmt uns in Ego-Perspektive mit über das Geländer und einige Meter hinab in die Tiefe – direkt auf das Dach einer vorbeirauschenden U-Bahn –, klettert etwas nach vorne, schwingt sich durch ein Fenster und überlässt endlich uns das Kommando. Durchatmen!

Es folgt eine action- und erklärungsreiche Erkundungstour durch den Zug, in der wir einiges über



Schon in den ersten drei Spielstunden zeigt sich **Battlefield 3** abwechslungsreich: Wir erleben Tag- und Nachteinsätze und reisen per U-Bahn und Kampfjet.

Bevor wir mit unserem F18-Düsenjäger abheben dürfen, müssen wir einen lahmen Flugzeugcheck-Quick-Time-Event über uns ergehen lassen.



DAS IST FROSTBITE 2

Auf die Gefahr hin, uns zu wiederholen: **Battlefield 3** legt die Technikmesslatte in ungeahnte Höhen. Möglich macht's die Frostbite-2-Engine mit ihren vier Grundsäulen.



ZERSTÖRUNG
Die Physikfähigkeiten von Frostbite 2 reichen aus, um komplette Häuser einstürzen zu lassen.

ANIMATION
Mit Bewegungstechnik von **FIFA** und Gesichtsanimationen powered by „Face Forward" erscheinen Mitstreiter und Gegner zwar nicht komplett real, aber zumeist glaubhaft.

BELEUCHTUNG
Blendeffekte, Linsenlichtreflexe und Schatten wurden noch nie so stimmungsvoll eingesetzt.

SOUND
Auch wenn es sich nicht abbilden lässt: Derart druckvoll klingt nicht mal Hollywood.

Tastenbelegung und Quicktime-Events, aber auch über Terroristen und absichtlich herbeigeführte Zugunglücke erfahren. Am Ende der Fahrt geht selbstverständlich alles … ach, das sollten Sie besser selbst erfahren, wir sagen nur: Ein famoser Auftakt, so darf es gerne weitergehen!

Nach diesem einleitenden Ausflug ins New Yorker Nahverkehrsnetz wird's etwas verwirrend – und auch das eine oder andere spieleübergreifende Déjà-vu lässt nicht lange auf sich warten: Die Story wird, zumindest eine ganze Zeitlang, als Rückblende erzählt, zwischendurch gar als Rück-Rückblende. Bedeutet: Die Handlung springt nach der Aktion im Zug acht Stunden zurück und in einen Verhörraum, wo Sie, ein Soldat mit Namen Blackwater, von Monate zurückliegenden Ereignissen im Nahen Osten berichten – und diese in den folgenden Stunden nachspielen. Zeitsprünge galore, **Black Ops** lässt grüßen – und das ist nur bedingt positiv gemeint: Viel zu gerne wird eine müde Geschichte durch Zeitsprünge unnötig verkompliziert, um, wenn schon nicht ausgefeilt, zumindest doch komplex zu erscheinen. Doch noch ist es etwas verfrüht, voreilig über die Handlung zu richten, eilen wir lieber weiter in den Irak und damit in einen Spielabschnitt, den wir schon aus so vielen Videos und Technik-Präsentationen kennen.

Auf dem Weg mit unserer Squad durch die engen Gässchen und über den Basar stellen wir fest, dass zwar bisher kein Spiel an die optischen Qualitäten von **Battlefield 3** heranreichen kann, dass aber auch nicht alles Frostbite ist, was glänzt. Zum Beispiel animiert das traumhaft schöne Zusammenspiel von Licht und Schatten unseren neugierigen Geist regelrecht dazu, Leuchtstoffröhren zu beschießen. Das bestürzende Ergebnis des Experiments: Die nüchternkühlen Lichtquellen zeigen sich davon komplett unbeeindruckt. Wir forschen weiter und stellen fest: Auch die Fliesen an den Wänden reagieren nicht ganz so, wie erwartet: Zwar überziehen nach dem Beschuss Kugeleintrittslöcher die Kacheln, jedoch zerspringen sie nicht. Schade, aber dass wir damit ein Problem haben, liegt eher an unseren hohen Erwartungen als an der Grafik-Engine. Wie sich später herausstellt, fallen die Möglichkeiten, Dinge zu zerstören, vergleichsweise großzügig aus, bei Weitem aber nicht so großzügig, wie wir es erwartet hätten.

Die schon vor geraumer Zeit veröffentlichten Videos zum Spiel bereiteten uns gut auf den Hinterhalt vor, der auf einem abgeschiedenen Hofparkplatz auf uns wartet – so reagieren wir relativ gelassen darauf, dass einer unserer Kollegen mit der Kugel eines Scharfschützen Bekanntschaft macht und von uns aus der Gefahrenzone gezerrt werden muss; wir wissen ja bereits, dass er überleben wird. Kaum ist der Kamerad in einer Garage in Sicherheit, stellen wir uns dem Kreuzfeuer, nehmen nach und nach ein paar Heckenschützen aus dem Spiel und halten auch einige anstürmende Terroristen auf. Dabei fällt auf, dass die computergelenkten Gegner etwas engstirnig agieren: Stehen wir nicht an der vom Spiel dafür vorgesehenen Stelle, bemerken uns die Angreifer im ersten Moment nicht. Diese KI-Scheuklappen können wir ihnen zwar durch blaue Bohnen schnell nehmen, jedoch fühlt sich das Feuergefecht so ein wenig holprig an, auch wenn Waffenhandling, Optik, Sound, Actiongehalt und das allgemeine Shooter-Gefühl dafür entschädigen. Immerhin gilt auch hier: Andere Spiele sind da nicht anders, **Battlefield 3** muss sich aber weniger an der Konkurrenz als an den mit dem Spiel verbundenen Erwartungen messen lassen – und da kann uns die erste Spielstunde jedenfalls noch nicht vollends überzeugen.

Es geht weiter aufs Dach eines Hochhauses, wo wir mit einem Raketenwerfer einen weiteren Scharfschützen aus seinem Versteck „locken" – auch das haben wir schon gesehen, was uns aber keineswegs davon abhält, mit offenen Mündern dem halben Stockwerk hinterherzublicken, das nach dem Einschlag unserer Rakete gen Erdboden stürzt. Optisch ist die Aktion absolut beeindruckend, spielerisch sind uns hier die Grenzen zu eng gesteckt: Sobald wir auf dem Dach auch nur für eine Sekunde den



Die völlig zerstörte Innenstadt von Teheran bietet ausreichend Deckung, um uns an zahlreichen Soldaten vorbeizuschleichen. Aber wer will das schon?

Kopf heben, zwingt uns Gevatter Bildschirmtod zurück zum letzten Kontrollpunkt. Dafür staunen wir aber nicht schlecht, als wir, nachdem die Luft rein ist, den Abstieg wagen und unsere Kollegen schon fast übertrieben realitätsnah von einem rund zweieinhalb Meter hohen Vorsprung herabklettern – den von den **FIFA**-Machern entliehenen Animationsalgorithmen sei Dank!

Nach einigen kleinen Schusswechseln, einem lahmen Quicktime-Event und der Erkenntnis, dass Zivilisten von unseren Kugeln unbeeindruckt bleiben, erleben wir den technischen Höhepunkt des bisher Erlebten. Die Spielwelt erzittert als Folge eines Erdbebens – Menschen laufen schreiend durcheinander, Straßenbeläge reißen knirschend auf, legen die Eingeweide der Stadt offen und lassen – wir erstarren in Ehrfurcht ob diesem unvergleichlichen Zusammenspiel aus Grafik und Physik – ganze Gebäude eindrucksvoll in sich zusammenfallen. Unsere Denkapparate sind eine Weile mit „Ui"s, „Oh"s und „Ah"s beschäftigt und so kommen wir überhaupt nicht auf die Idee wegzulaufen. Wohin auch? Also bleiben wir einfach stehen und geben uns unserem Schicksal hin: Trümmer, Schutt, Staub und Bewusstlosigkeit.

Erneut finden wir uns in dem CIA-Verhörzimmerchen wieder, das als Storyklammer herhält, doch schon nach einem kurzen Wortwechsel verlagert sich das Geschehen dorthin zurück, wo es aufgehört hat – anscheinend gerade noch rechtzeitig, sodass wir unseren Protagonisten beim Aufwachen begleiten können. Es ist mittlerweile dunkel geworden und so erfassen wir im ersten Moment gar nicht das komplette Ausmaß der Zerstörung – dafür bliebe ohnehin kaum Zeit, denn ein ganzes Bataillon uns wenig freundlich gesinnter Soldaten durchsucht das Stadtzentrum, um im Nachhinein sicherzustellen, dass kein US-Soldat das Erdbeben überlebt hat. Vor uns liegt ein schattiger und schlecht einsehbarer Weg durch die Trümmer, der uns in dieser Situation angemessen scheint – wir schleichen ihn also vorsichtig entlang und ergötzen uns einmal mehr an der Schönheit von Zerstörung à la Frostbite 2, vor allem im unregelmäßigen Schein von Taschenlampen und kleineren Feuern. Da Schönheit aber nun mal nicht alles ist und wir instinktiv jede Schleichmission in einem Ego-Shooter mit der grandiosen Scharfschützeneinlage in **Modern Warfare 1** vergleichen, müssen wir festhalten, dass sich **Battlefield 3** auch hier spielerisch „nur" solide schlägt: Die folgenden Schießereien – vor allem die mit dem fest installierten Maschinengewehr – sind weder spannend noch aufregend. Und so sind wir froh, als wir am Ende der Mission wieder im bekannten Verhörzimmer landen. Dort wird's allerdings gleich noch mal komplizierter: Im Anschluss an die Zwischensequenz wechseln


In einem völlig demolierten Parkhaus kommt es zu einem Schusswechsel – unser KI-Kollege leistet dabei brauchbare Unterstützung.


Im virtuellen Nahen Osten liegen Entstehung und Niedergang sehr nahe beieinander – in mehr als nur einer Hinsicht.

Weiter auf Seite 16


KONSOLEN
ZUBEHÖR
DER ONLINE-SHOP
SATURN.de
MIT MARKTGARANTIE
JETZT AUCH
ONLINE KAUFEN!
GAMES
SOFTWARE
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION
BATTLEFIELD 3 LIMITED EDITION
BATMAN ARKHAM CITY
SKYRIM

MOTIVATIONSKURVE

Testversion: Vollständige Preview — Spielzeit (Std.:Min.): 2:40

Selbstverständlich reicht unser kurzer Anspieleindruck nicht aus, um Ihnen eine Motivationskurve zu liefern, die unseren hohen Test-Ansprüchen genügen würde, jedoch zeigt diese grob gezeichnete Linie schon recht gut, wo die Reise in den ersten drei Spielstunden der Einzelspieler-Kampagne hingeht. Die uns vorliegende Version war inhaltlich komplett, hängte sich aber beim Level-Wechsel ab und zu auf.

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
NOCH GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

STUNDEN 0 1 2 3 4 5

Ohne Aufwärmphase geht es direkt auf eine atemberaubende Zugfahrt. Krasser Start!

Die obligatorische Schleichmission sieht schick aus, ist aber nicht sonderlich mitreißend.

Nach knapp drei Stunden endet unsere Anspielsession. Was als Nächstes passieren wird, wissen wir nicht, wir erwarten aber, dass es mit Höhen und Tiefen (im hohen Wertungsbereich) wie bisher weitergeht.

wir nicht nur die Zeit, sondern auch den Protagonisten. Wir landen in den Fliegerstiefeln einer Dame namens Hawkings, die an Bord eines Kampfjets nicht etwa für den Tomatensaft, sondern für die Bordwaffen zuständig ist.

Es folgt die in einem Ego-Shooter mit Militärbezug scheinbar obligatorisch gewordene Bombardement-Mission, die spielerisch erwartungsgemäß mau ausfällt. Schon vor dem Start müssen wir ein langweiliges, in die Länge gezogenes „Check doch mal, ob alles funktioniert!“-Quick-Time-Event über uns ergehen lassen, in der Luft ist der spielerische Anspruch ähnlich dünn: Hierhin feuern, dahin feuern, Sichtmodus umschalten, dorthin feuern, Dogfight, Heimflug, Landung – an den Steuerknüppel lässt man Hawkings nicht. Trotzdem gehört der kurze Ausflug zum Besten, was Sie in absehbarer Zeit auf Ihren Monitor bekommen dürften. Die leicht trübe Sicht durch die zerkratzte Kuppel Ihres Kampfjets, die zaghaft durch die Wolken scheinende Sonne, das Geschwindigkeitsgefühl beim Katapultstart ... das alles ist schlichtweg fantastisch!

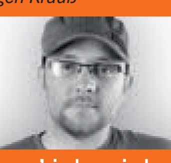
Mit der Landung auf dem Flugzeugträger endet unser Anspieltermin leider, wir rechnen aber kaum damit, dass sich unser vom Spiel gewonnener Eindruck im restlichen Spielverlauf noch groß verändern wird: Bis auf klitzekleine Ausnahmen ist **Battlefield 3** eine technische Glanzleistung, was mal mehr und mal weniger erfolgreich über den gelegentlich fehlenden spielerischen Anspruch hinwegtröstet. Die Inszenierung ist vielleicht nicht ganz so druckvoll und punktgenau wie bei **Modern Warfare**, hat aber durchaus auch starke und intensive Momente. Eine „Das müssen Sie unbedingt selbst gesehen haben!“-Empfehlung kriegt **Battlefield 3** in jedem Fall. ❑



Der Katapultstart in einen der wunderschönen, spielerisch aber mauen Rundflüge steht unmittelbar bevor. Ans Steuer dürfen wir dabei nicht.

MEINE MEINUNG

Jürgen Krauß



„Davon lass’ ich mich gerne blenden!“

Technik ist nicht alles, im Fall von **Battlefield 3** tröstet sie aber über so manches hinweg. Dabei müsste sie das gar nicht unbedingt, das Spiel ist nämlich recht solide, jedoch hätten wohl alle (ich eingeschlossen) im Bezug auf die Kampagne etwas mehr erwartet. Aber ganz egal, ob Ihnen die Kampagne zusagt oder nicht, spielen sollten Sie sie in jedem Fall!

PRO & CONTRA

- Spitzen-Technik in allen Belangen (Animation, Sound, Zerstörung, etc.)
- Starke, mitreißende Momente
- Abwechslung
- Geniales Waffengefühl
- Verwirrende Zeit- und Protagonistenwechsel
- Nicht alles verhält sich wie erwartet
- Scheuklappen-KI

WERTUNGSTENDENZ



HIER IST DIE AUSWAHL RIESIG. AN TOP-MARKEN UND AN TOP-VERKÄUFERN.

Das neue eBay Elektronik. Jetzt von exzellentem Service, schnellstem Versand und besten Käufer-Bewertungen profitieren.



Panasonic Lumix
14 MP, 16x opt. Zoom, Smart-Touch-Display
~~UVP 399 €~~ 249 €*

HTC Sensation
Android 2.3, 8-MP-Kamera, 10,9 cm Touchscreen
~~UVP 599 €~~ 399 €*

Toshiba 32 AV 833 G
32" LCD, HD-ready, DVB-T/-C, 2 x HDMI
~~UVP 449 €~~ 249 €*



Einfach QR-Code abscannen und die aktuellen Elektronik-Angebote shoppen.



Mein Ein für Alles

*Diese und weitere Angebote finden Sie bei www.ebay.de/elektronik. Angebot gültig nur solange der Vorrat reicht.

Von: Jürgen Krauß

In Liebe und Krieg ist alles erlaubt – auch eindrucksvolle Technik!

Das Spieltempo liegt irgendwo zwischen **Battlefield 2** und **Bad Company 2**. Es ist also, wie Sie sehen, nicht ratsam, blindlings draufloszustürmen.

Der Mehrspielermodus

AUF DVD
• Video zum Spiel

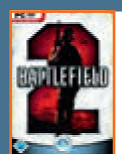
Gerne hätten wir Ihnen an dieser Stelle den Mehrspieler-Test von **Battlefield 3** geliefert. Um aber eine faire Wertung erhalten zu können, fordert ein derartiges Online-Monstrum unzählige Redakteursstunden mit allen Klassen, Karten, Fahrzeugen, Waffen, Spielmodi und möglichst noch mit jedweder Kombination aus all dem. Die prozentgenaue Spielspaßeinschätzung muss also bis zur nächsten Ausgabe warten – dennoch lieferten uns zahlreiche Präsentationen sowie die ausgiebig erkundeten Alpha- und Beta-Phasen genug Munition, um uns schon jetzt qualifiziert zu den Vorzügen und Nachteilen aus dem Fenster lehnen zu können.

Battlefield 3 setzt auf die gesammelte Schlachtfelderfahrung vieler erfolgreicher Vorgänger und diese Erfahrung spüren Sie auch schon in den ersten Online-Minuten mit dem jüngsten Serien-Spross: Von Waffenhandling über Kartenlayout bis hin zur Rollenverteilung funktioniert einfach alles fast reibungslos, fühlt sich fair an und ist ebenso flüssig wie motivierend. Fans der Reihe bemerken sicher schnell, dass das Tempo sich geändert hat, weg vom schnellen **Bad Company 2** hin zum langsameren **Battlefield 2** – Grund dafür: Die Spielfiguren dürfen sich wieder hinlegen, was ein achtsameres Vorgehen erforderlich macht. Doch keine Angst: Campern wirken Visier-Reflexionen, verräterische Rotpunkte und Taschenlampen effektiv entgegen.

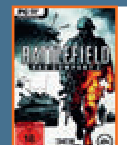
Trotz der überwiegend guten Neuigkeiten sehen wir dem Launch skeptisch entgegen: Die Erfahrung zeigt, dass bei einem derart heiß erwarteten Titel in den ersten Tagen online nicht alles rund laufen wird. ❑

ALT UND NEU

Battlefield 3 kann und will seine Wurzeln nicht verleugnen. Wir sagen Ihnen, welche Mehrspieler-Elemente es wovon geerbt hat und welche Neuerungen sich Dice hat einfallen lassen.



BATTLEFIELD 2
- Ausufernde Fahrzeugschlachten inklusive Jets auf riesigen Karten
- Hinlegen und Feuermodi wechseln
- Unterstützung für 64 Spieler



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
- DER neue **Battlefield**-Spielmodus: Rush
- Squadmodi für Gruppen-Spielspaß
- Action satt dank tollem Waffengefühl und zerstörbarer Umgebung



DAS IST NEU
- Fahrzeuge reparieren sich langsam selbst.
- (Squad) Team Deathmatch als neuer Spielmodus
- Licht und Blenden als Spielelemente
- Sperrfeuer behindert Beschossene
- Wiederbelebung nur nach Zustimmung des Betroffenen
- Die besten Animationen der aktuellen Shooter-Generation
- Battlelog als Kommunikations- und Statistikzentrale
- Flexible Waffenanpassung und Perks für Fahrzeuge

BATTLELOG

Egal ob Kampagne, Mehrspieler oder Koop-Spiel: Ihre **Battlefield 3**-Erfahrung beginnt (nach einem Abstecher in EAs Download-Service Origin) im Battlelog und damit in Ihrem Browser. Dort verwalten Sie Freunde und Partys, analysieren Ihre vergangenen Matches, wälzen Statistiken, basteln Dogtags und noch vieles mehr. Battlelog ist also eine Eier legende Wollmilch-Mischung aus sozialem Netzwerk und Serverbrowser – wir erklären Ihnen die Beta-Version.

1 MULTIPLAYER UND LEADERBOARDS

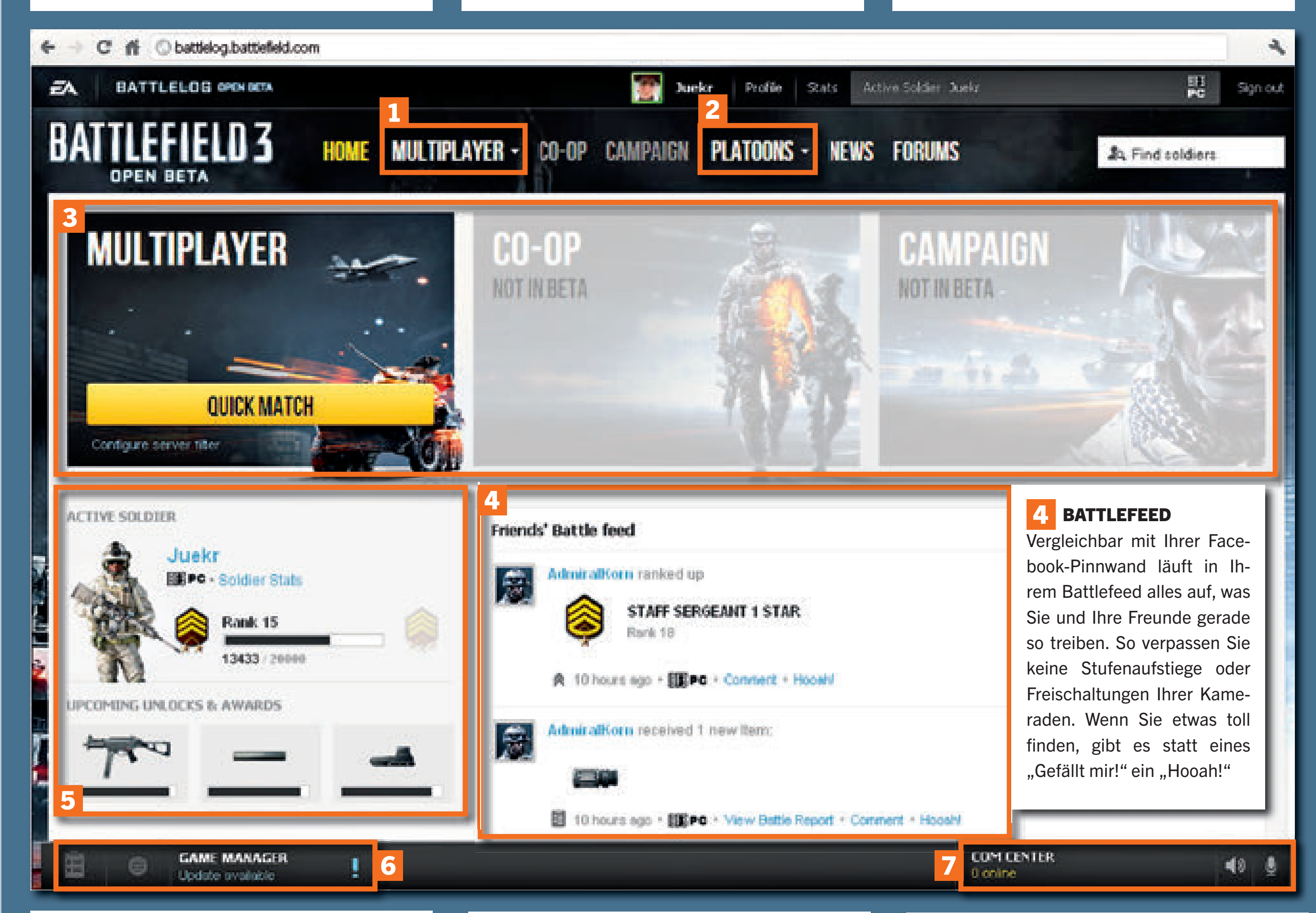
Hinter dem Menüpunkt „Multiplayer“ versteckt sich zum einen der durchaus brauchbare Serverbrowser und zum anderen die Leaderboards, also die Bestenlisten. Dort sehen Sie anhand von zig Kategorien, wie Sie im Vergleich mit Ihren Freunden und dem Rest der Welt abschneiden.

2 PLATOONS

Sie wollen schnell online gehen und ein wenig ballern? Kein Problem, dafür gibt es den „Quick Match“-Knopf. Wann immer aber Ihnen danach ist, sich mit Freunden zu organisieren, sich zu vergleichen und eventuell gar Clan-Wars auszufechten, schauen Sie besser mal bei „Platoons“ vorbei.

3 HAUPTBEREICH

Ganz egal, ob Sie online oder offline, alleine oder gemeinsam spielen wollen: Ein Besuch im Battlelog ist Pflicht. Von hier aus starten Sie die Kampagne genauso wie die Mitspielersuche. So praktisch das System auch ist, zum Spielen benötigen Sie stets eine Online-Verbindung.



4 BATTLEFEED

Vergleichbar mit Ihrer Facebook-Pinnwand läuft in Ihrem Battlefeed alles auf, was Sie und Ihre Freunde gerade so treiben. So verpassen Sie keine Stufenaufstiege oder Freischaltungen Ihrer Kameraden. Wenn Sie etwas toll finden, gibt es statt eines „Gefällt mir!“ ein „Hooah!“

5 STATS

Neben Matchmaking und den sozialen Funktionen liefert das Battlelog vor allem massenhaft Futter für Zahlenfreunde: Jede Kugel, jeder Kill, jede punkteträchtige Aktion werden festgehalten, aufbereitet und auf Mausklick dargestellt – so muss der Nerd-Himmel aussehen! Nett auch: Eine Übersicht zeigt, was als Nächstes freigespielt werden kann.

6 GAME MANAGER

Der Game-Manager funktioniert ähnlich einer Taskleiste und parkt wichtige Funktionen immer in Reichweite. Auch zeigt er den aktuellen Status eines Verbindungsversuches an. Daneben warten, ebenfalls immer in Reichweite, Schaltflächen für Ihre Battlereports (Auswertungen der letzten Spiele) und Updates für Spiel und Battlelog-Plattform.

7 COM CENTER

Im Com Center sehen Sie, wer von Ihren Freunden gerade online ist – dort erstellen Sie auch Gruppen (Partys) und Chatkanäle, folgen Freunden in deren Spiel oder laden sie per Drag and Drop in Ihres ein. In der Beta haperte es zwar noch daran, Sie und Ihre Kumpels zusammen in eine Squad zu stecken, aber das kriegt Dice sicher noch hin.

PRO & CONTRA

- \+ Das Battlelog ist zentrale Anlaufstelle und Statistiklieferant (auch für Konsolenspieler).
- \+ Der Dienst ist überall verfügbar, wo es Webbrowser gibt – auch auf dem Smartphone.
- \+ Das Battlelog ist immer da, etwa während eine Partie lädt oder sogar während eines Matches.
- \+ Die Trennung von Battlelog und Spiel ermöglicht einfaches, schnelles Updaten.
- \+ So viel Statistik-, Kommunikations- und Matchmaking-Kram gab es noch nie!
- – Auch für Einzelspieler: Onlinezwang und Abhängigkeit von Battlelog-Verfügbarkeit
- – Neulinge und Gelegenheitsspieler werden von den vielen Optionen erschlagen.
- – DKeine Ausrüstungszusammenstellung im Battlelog möglich

SPIELMODI

Vor dem Erscheinen von **Battlefield 2142** kam jedes **Battlefield** von Haus aus mit nur einem Spielmodus daher: Conquest oder auf Deutsch Eroberung. Dieser Klassiker ist freilich auch im neuesten Werk von Dice enthalten. Das ist aber längst nicht alles, immerhin bietet **Battlefield 3** insgesamt mehr als je ein **Battlefield** vorher: Es bringt fünf Mehrspieler-Modi mit und liefert außerdem eine Einzelspielerkampagne sowie extra Koop-Missionen – wobei in den fünf Mehrspielervarianten jeweils zwei Squad-Abwandlungen schon bestehender Spielarten enthalten sind.

EROBERUNG (BIS ZU 64 SPIELER)

Eroberung beziehungsweise Conquest ist DER **Battlefield**-Spielmodus schlechthin und feierte sein Debüt schon im Serienauftakt mit **Battlefield 1942**. Dabei gilt es in der Regel fünf auf der Karte verteilte Punkte zu besetzen und gegen Feinde abzuschirmen. Hält ein Team die Mehrzahl an solchen Punkten unter Kontrolle, so lässt es mit jedem Kill das Ticketkonto der Gegner schrumpfen. Sinkt der Ticketzähler einer Mannschaft auf null, hat sie verloren. Essenziell für den Teamerfolg sind die kleinen Vier-Mann-Spielergruppen, auch Squads genannt, die als schlagkräftige Kampfeinheit auf dem Schlachtfeld unterwegs sind. Dank Erfahrungsboni für Squadaktionen spielen dabei selbst Fremde gerne in einer Gruppe miteinander.

Das Tolle an Eroberung ist, dass es sich ziemlich gut skalieren lässt: Auf einem großen Schlachtfeld mit 64 Spielern funktioniert diese Spielvariante ebenso gut wie auf einer kleinen Karte mit nur 16 Soldaten.


Die Flaggenpunkte nehmen Sie am besten gemeinsam mit Ihrem Squad ein. Teamarbeit ist hier alles!

RUSH (BIS ZU 32 SPIELER)

Mit der **Bad Company**-Reihe führte Dice einen neuen Spielmodus ein: Rush. Dabei teilen sich die Teams in Angreifer und Verteidiger und balgen sich um jeweils zwei Funkstationen (Mcom). Schaffen es die Angreifer, diese zu sprengen, rutscht die Frontlinie weiter in Richtung Feindgebiet – je nach Karte bis zu viermal. Auch hier spielen Tickets eine Rolle: Die Angreifer haben nur eine begrenzte Zahl an Tickets beziehungsweise Leben, die aber nach jeder Frontlinienverschiebung wieder aufgefüllt werden. Sind die Tickets bei null, gewinnen die Verteidiger; fliegen die letzten Mcom-Stationen in die Luft, so siegen die Angreifer. Rush ist vor allem bei Serien-Neulingen äußerst beliebt!

+ SQUAD

Beim Squad Rush geht es genau wie in der Vorlage zu, nur auf viel kleineren Karten und mit maximal acht Spielern. Sehr dichte und komprimierte Action!


Wir haben eben einen Sprengsatz an eine Mcom-Station angebracht – und verteidigen ihn mit allen Mitteln!

TEAM DEATHMATCH (BIS ZU 24 SPIELER)

Während es die Squad-Variante schon bei **Bad Company 2** gab, ist das „richtige“ Team Deathmatch erstmals in **Battlefield 3** enthalten. Dabei versuchen zwei Parteien à 12 Spieler, jeweils schneller als die gegnerische Mannschaft die benötigte Zahl an virtuellen Tötungen zu erreichen – keine Fahnen, keine Mcom-Stationen, nur der pure Wettbewerb. Dieser Modus kommt komplett ohne Fahrzeuge aus, benachteiligt also die Mechaniker-Klasse ein klein wenig. Dafür eignet sich das Team Deathmatch aufgrund zahlreicher Feindkontakte ganz hervorragend dazu, die zu einem Spieler passende Ausrüstung-Waffen-Aufsatz-Kombination zu finden.

+ SQUAD

Beim Squad Deathmatch treten vier Squads gegeneinander an – also bis zu 16 Spieler pro Partie. Es gewinnt das Team, das zuerst das Killlimit erreicht.


Bei Team Deathmatch kommt es nur auf eines an: schneller zu ziehen als das Gegenüber.

PRO & CONTRA

 Mehr Spielvarianten als je in einem **Battlefield** zuvor

 Jeder Spielmodus auf jedem Mehrspieler-Schauplatz verfügbar

 Die Karten sind perfekt auf die mitgelieferten Spielarten abgestimmt.

 Viel Abwechslung und monatelang Futter, um den Erkundungsdrang zu befriedigen

 Sowohl symmetrische (Team Deathmatch) als auch asymmetrische Spielmodi (Rush)

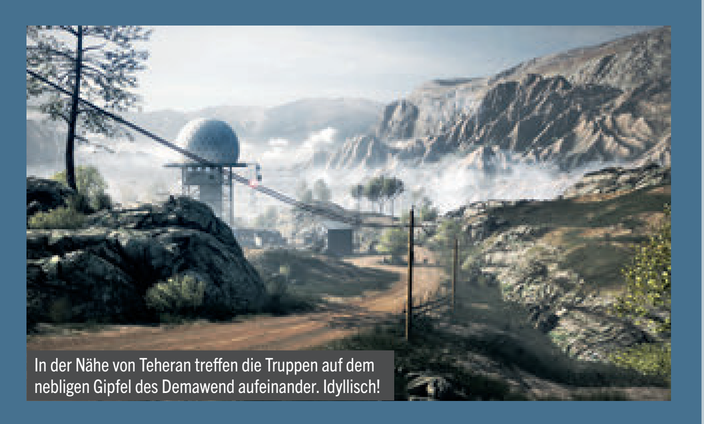
 Team Deathmatch als einzige, wenig innovative Neuerung

 Keine Fahrzeuge beim Team Deathmatch (aber im Squad Deathmatch)

 Auch wenn es Geschmackssache ist: Vielen fehlt der Commander-Modus.

KARTEN

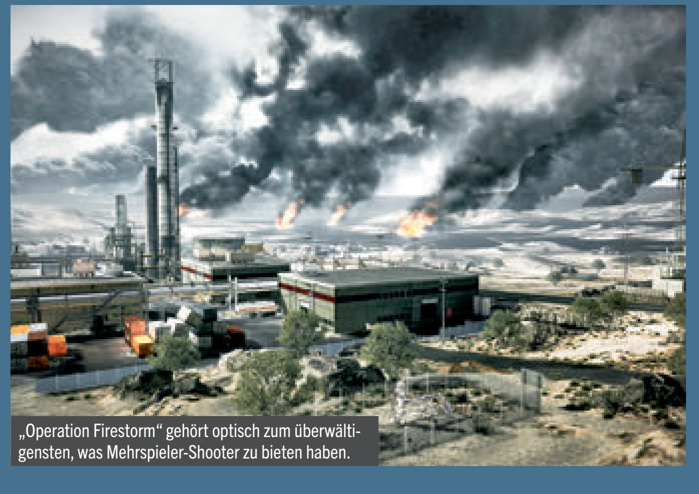
Vergangene **Battlefield**-Schlachten haben uns gelehrt, dass Dice es wie kein Zweiter versteht, ausbalancierte, spannende und abwechslungsreiche Mehrspielerkarten zu entwerfen. Das gilt auch für **Battlefield 3**: Von einer zerstörten Autobahnbrücke über eine brennende Ölraffinerie bis hin zu französischen Innenstädten ist dort einiges geboten. Die Qualität der Grafikengine spielt dabei eine große Rolle: Die Areale sind das Schönste, was es bis dato auf Online-Schlachtfeldern zu sehen gab – wer einmal mit dem Helikopter staunend über „Operation Firestorm" geflogen ist, weiß, wovon wir reden. Außerdem kommen uns die Schauplätze „vertikaler" vor als früher, das heißt, die Gefechte erstrecken sich auch über Hausdächer, mehrere Etagen und so weiter.



In der Nähe von Teheran treffen die Truppen auf dem nebligen Gipfel des Demawend aufeinander. Idyllisch!

MAPÜBERSICHT

- Grand Bazaar
- Tehran Highway
- Noshar Canals
- Seine Crossing
- Damavand Peak
- Operation Metro
- Caspian Border
- Operation Firestorm
- Kharg Island



„Operation Firestorm" gehört optisch zum überwältigensten, was Mehrspieler-Shooter zu bieten haben.

PRO & CONTRA

- Die schönsten Areale der Shooter-Geschichte
- Abwechslung satt!
- Gefechte erstrecken sich mitunter über mehrere Etagen
- Umgebung ist nicht nur Deko, sondern bietet Interaktion durch Zerstörung!
- Alle Modi stehen auf allen Maps zur Verfügung.
- Nicht alles ist komplett zerstörbar.
- Keine Schauplatzexperimente (Flugzeugträger, U-Boot etc.)
- Keine Mod-Tools und Map-Editoren

KOOP-MODUS

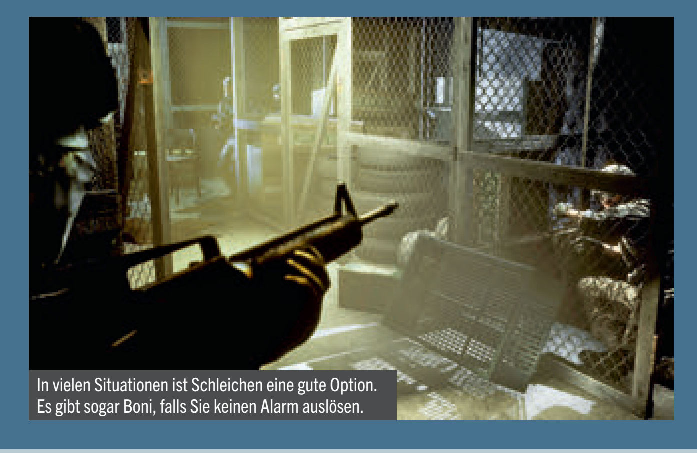
Der Mehrspieler-Shooter-Markt ist hart umkämpft, im Grunde aber nur von zwei großen Marken: **Call of Duty** und **Battlefield**. Wenn das Teilnehmerfeld so überschaubar ist, liegt es nahe, dass die Entwickler auch mal zum jeweils anderen hinüberschielen – wobei wir natürlich hier niemandem Unterschleif unterstellen wollen. Es verwundert uns aber nicht wirklich, dass **Battlefield 3** erstmals einen Koop-Modus mitbringt und dieser mitunter stark an das Spec-Ops-Pendant aus der **Modern Warfare**-Reihe erinnert. Zwei Spieler stellen sich darin eigens für diesen Modus entworfenen Aufgaben, etwa dem Befreien festgehaltener Geiseln oder dem Säubern einer Anlage von Terroristen. Die Zeit, die das Duo dafür braucht, wandert am Ende für alle sichtbar ins Battlelog und dient dazu, sich mit Freunden vergleichen zu können. Der Koop-Anteil ist bei der ganzen Sache allerdings nicht allzu hoch, außer gemeinsamem Türen-Öffnen, Sich-gegenseitig-auf-die-Beine-Helfen und kooperativem Gegner-Markieren passiert diesbezüglich nicht viel.

In diesen zehn Zweispieler-Missionen fliegen zwar stets eine Menge Kugeln durch die Luft, doch die Entwickler sorgen mitunter auch für etwas Abwechslung: Für einen Level beispielsweise nehmen die beiden Soldaten sogar in einen Kampfhubschrauber Platz – einer auf dem Pilotensitz, der zweite auf dem Platz des Bordschützen. Außerdem sorgen zufällig positionierte Elemente zumindest für ein bisschen Wiederspielwert.

In einer engen Gasse in „Exfiltration" ist ein Spieler zu Boden gegangen, für den Missionserfolg müssen beide überleben.

PRO & CONTRA

- Kurzweilige Dreingabe
- Gutes Training für den Mehrspielermodus
- Freispielbare Waffen, die dann auch im Mehrspielermodus zur Verfügung stehen
- Ansporn durch Bestenlisten im Battlelog
- Kaum „echte" Koop-Elemente
- Kein Story-Bezug
- Als erster Koop-Versuch okay, aber mit gehörig Luft nach oben



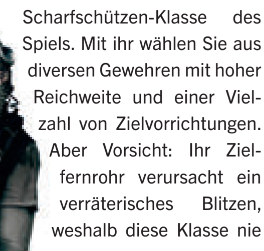
In vielen Situationen ist Schleichen eine gute Option. Es gibt sogar Boni, falls Sie keinen Alarm auslösen.

KLASSEN

Zwar stehen in **Battlefield 3** wie schon in **Bad Company 2** vier Spielerklassen zur Auswahl, jedoch hat sich die Rollenverteilung zum Teil dramatisch geändert. So gibt es beispielsweise keinen Sanitäter mehr. Mehr dazu erfahren Sie im entsprechenden Klassenkasten.

Für den Erfolg Ihres Teams ist es wichtig, stets die richtigen Leute auf dem Schlachtfeld zu haben – noch wichtiger ist das für das Überleben Ihrer Squad. Haben Sie also immer ein Auge darauf, dass Sie nicht mit vier Mechanikern unterwegs sind, wenn es eigentlich Sturmsoldaten bräuchte!

RECON



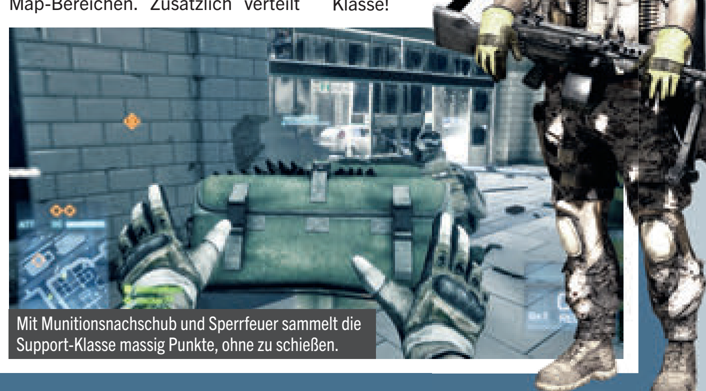
Die Scharfschützen-Klasse des Spiels. Mit ihr wählen Sie aus diversen Gewehren mit hoher Reichweite und einer Vielzahl von Zielvorrichtungen. Aber Vorsicht: Ihr Zielfernrohr verursacht ein verräterisches Blitzen, weshalb diese Klasse nie zu lange an einem Ort bleiben sollte. Als klassenexklusive Ausrüstung schalten Sie den enorm wichtigen mobilen Spawnpunkt sowie einen Bewegungssensor und einen Laser-Markierer frei. Diese Klasse eignet sich hervorragend für die Rückendeckung des Teams, aber auch als Teil einer aggressiven Vorhut!



Der Aufklärer spielt sich dank mobilen Spawns und verräterischer Reflexionen jetzt sehr viel dynamischer.

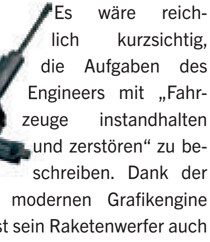
SUPPORT

Diese Klasse kann leichte Maschinengewehre in die Schlacht tragen, deren ausklappbares Zweibein (dazu einfach hinlegen oder an einer Mauer in die Hocke gehen) für große Genauigkeit sorgt. Die Waffengattung eignet sich prima für Sperrfeuer und das Abriegeln von Map-Bereichen. Zusätzlich verteilt diese Klasse Munitionspakete, was sie zu einem extrem wichtigen Teamplayer macht. Abgerundet wird das mit freischaltbaren C4-Ladungen und Personenminen. Eine explosive Klasse!



Mit Munitionsnachschub und Sperrfeuer sammelt die Support-Klasse massig Punkte, ohne zu schießen.

ENGINEER



Es wäre reichlich kurzsichtig, die Aufgaben des Engineers mit „Fahrzeuge instandhalten und zerstören" zu beschreiben. Dank der modernen Grafikengine ist sein Raketenwerfer auch in urbanen Gebieten eine wertvolle Waffe – außerdem ist er, um eine Taschenlampe erweitert, sehr gut geeignet, um Gegner aufzuspüren, abzulenken und zu blenden. Anders als in **Bad Company 2** stehen ihm sechs statt drei Raketenwerfer zur Auswahl und er kann sogar einen Bomben entschärfenden Roboter freispielen.



Sollte diese Rakete sitzen, sieht es für die Insassen des anrauschenden Grawler finster aus.

ASSAULT

Der Sturmsoldat musste zwar die Munitionspakete, die er im Vorgänger verteilen durfte, an die Support-Klasse abgeben, dafür aber hat er alle Aufgaben des nicht mehr vorhandenen Sanitäters übernommen. Keine schlechte Sache, immerhin wird in seiner natürlichen Umgebung, direkt an der Front, auch am meisten gestorben. Anstatt mit Medikit und Defibrillator Gesundheit und Leben zu spenden, kann er aber auch per 40-mm-Unterlauf-Granatwerfer genau das Gegenteil anrichten.



Die Assault-Klasse ist jetzt zum Teil Sanitäter und hilft Gefallenen mit Stromstößen wieder auf die Beine.

PRO & CONTRA

 Intelligente Rollenneuverteilung innerhalb des Klassensystems

 Jede Klasse durch spezifische und allgemeine Freischaltungen individualisierbar

 Viel klassenbezogener Freischaltkram belohnt langes Spielen mit einer Klasse

 Keine Überklassen – jede hat Vor- und Nachteile in unterschiedlichen Situationen

 Die immense Waffenvielfalt verteilt sich angenehm auf die vier Klassen.

 Der Engineer hat aufgrund der „Selbstheilung" bei Fahrzeugen leicht an Relevanz verloren.

 Dem mobilen Spawnpunkt der Recon-Klasse fehlt eine entsprechende Gegenmaßnahme.

 Sperrfeuer kann jede Klasse legen – was Support-Spieler etwas entmachtet.

WAFFEN

Der Mehrspielermodus beinhaltet über 50 Waffen in den Kategorien Sturmgewehr, Karabiner, Scharschützengewehr, Maschinengewehr, Kampfgewehr, SMG, Schrotflinte, Pistole sowie Raketen- und Granatwerfer – massig Zeug, vor allem wenn man bedenkt, dass es zu fast jedem Schießeisen auch noch zig Zubehörteile wie Griffe, Objektive und Ähnliches gibt. Kompliziert wird das Ganze dadurch, dass sich die Waffen auf die Klassen verteilen und je nach Teamzugehörigkeit mal nicht und mal erst später zur Verfügung stehen. Trotzdem sollte bei der Auswahl jeder Soldat das passende Kriegsgerät für sich finden – das obendraufgeschraubte Freischaltkonzept dürfte die meisten Spieler dabei auch ordentlich motivieren. Anders als im Vorgänger wechseln Sie bei vielen der Schießeisen per Tastendruck den Feuermodus.



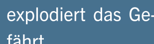
Waffenaufsätze und Objektive schalten Sie fast automatisch durch Benutzung der Waffe frei.

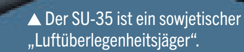
PRO & CONTRA

- ■ Massiv viele Waffen und -zubehörteile
- ■ Durchdachtes Freischaltkonzept: Zubehör gibt's nur zu den benutzten Waffen.
- ■ System überfordert so manchen Gelegenheitsspieler
- ■ Wechseln des Feuermodus relativ unnötig

FAHRZEUGE

Kaum eine Newsmeldung hat in der Spielergemeinde ähnliche Begeisterungsstürme ausgelöst wie die Bestätigung, dass **Battlefield 3** Jets beinhalten wird. Sofort fühlten sich **Battlefield 2**-Veteranen wohlig an vergangene Tage erinnert und kramten schon mal vorsorglich die Joysticks heraus. Selbst wenn das die wohl dramatischste Veränderung gegenüber **Bad Company 2** darstellt, hat sich im Detail auch einiges getan: Auch Hubschrauber-Piloten dürften sich darüber freuen, dass die Karten nach oben hin offener werden, sprich die Levelbegrenzung im Luftraum nicht so schnell zum Problem wird. Außerdem können sich Fahrzeuge fortan, sofern sie aus der Gefahrenzone gebracht werden, selbst reparieren – das begeistert jeden Nicht-Engineer, der sich gerne mal alleine mit dem Panzer ins Feindgebiet wagt. Zusätzlich zu den pro Fahrzeuggattung wählbaren Perks wechseln Sie an Bord auch auf Tastendruck zwischen Primär- und Sekundärwaffe, was dem Fahrer etwas mehr taktische Möglichkeiten einräumt. Zu guter Letzt – und das ist nicht nur optisch überzeugend – gehen Vehikel in **Battlefield 3** stückweise zu Bruch: Erst ein paar Dellen, dann etwas Rauch, anschließend verabschiedet sich der Motor und schlussendlich explodiert das Gefährt.





▲ Der SU-35 ist ein sowjetischer „Luftüberlegenheitsjäger".

PRO & CONTRA

- ■ Fahrer sind weniger abhängig von der Engineer-Klasse.
- ■ Jets! … aber auch sonst ein beachtlicher Fuhrpark
- ■ Mehrstufige Zerstörung optisch wie spielerisch interessant
- ■ Taktische Freiheiten durch Perks und wechselbare Waffen
- ■ Auf 64-Spieler-Karten sind Jets und Helis ständigem Boden-Luft-Beschuss ausgesetzt.
- ■ Engineer nicht mehr so wichtig



Gelungene Panzerschlachten sind seit jeher eine der Spezialitäten der **Battlefield**-Serie.

MEINE MEINUNG

Jürgen Krauß

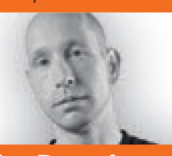


„Jeder findet etwas, das er lieben kann!"

Auch auf die Gefahr hin, dass mich gleich jemand steinigt: Ich ziehe eine knackige Partie Rush in den Eingeweiden der Pariser Innenstadt einem ausufernden Panzergefecht mit Luftunterstützung an der kaspischen Grenze vor. Aber das ist das Schöne an **Battlefield 3**: Jeder, der auch nur ein klitzekleines bisschen für virtuelle Schießereien übrig hat, findet eine Ecke im Spiel, die er monatelang toll finden kann. Großartig.

MEINE MEINUNG

Toni Opl



„Trotz vieler Bugs fesselte mich die Beta."

Wenn wir mal ganz ehrlich sind, liefert Dice hier null bahnbrechende Neuerungen. Hinzu kommt eine Beta, die darauf schließen lässt, dass auch das fertige Spiel noch viele Patches brauchen wird. Und dennoch bin ich schwer gehypt. Denn die Aspekte, an denen geschraubt wurde, sind allesamt Volltreffer: das neue Bewegungssystem, das verbesserte Gunplay, die neuen Karten – ein Traum! Hooah!

MEINE MEINUNG

Sebastian Stange



„Ganz am Anfang frustrierte mich das Spiel!"

Ich habe mir eigentlich eine Mehrspieler-Erfahrung wie in **Bad Company 2**, nur eben hübscher, erhofft. **Battlefield 3** spielt sich aber doch ganz anders. Da musste ich mich zunächst umgewöhnen und war anfangs wirklich frustriert. So schnell stirbt man? So wenig Zerstörungs-Möglichkeiten? Aber irgendwann klickte es und ich verstand, wie ich spielen musste. Und seitdem sitzt die Nadel. Tief!

MEINE MEINUNG

Robert Horn



„Metro pfui, Caspian Border hui!"

Die ersten Schritte auf der Karte „Operation Metro" gefielen mir gar nicht. Klar, das sieht gut aus und das Schießen fühlt sich toll an, aber: Das ist nicht mehr als ein **Battlefield Bad Company 2.5**, meine Herren! Enge Häuserkämpfe ohne Fahrzeuge hatte ich schon zur Genüge, danke. Dann kam „Caspian Border". Riesig. Mit Jets. Panzern. Helis. Und da wurde mir klar, dass ich die nächsten Jahre mit diesem Spiel verbringen werde.

Mehrspieler-Tipps

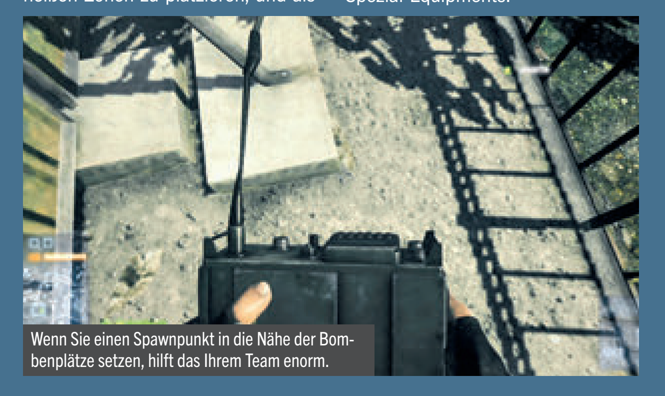
Battlefield 3 bietet vertraute Modi, spielt sich aber doch anders als seine Vorgänger. Wenn Sie unsere Tipps beherzigen, sollte Ihnen der Einstieg in die Mehrspieler-Schlachten problemlos gelingen!

VORBEREITUNG IST ALLES!

Lernen Sie die verschiedenen Laufrouten in den Maps. Legen Sie sich drei Lieblingswaffen mit stimmigen Aufsätzen zu, die Sie in den entsprechenden Kampfsituationen auswählen. Überlegen Sie sich vor dem Match, welche Rolle Sie darin spielen wollen, und bleiben Sie ihr treu, sofern es der Verlauf der Runde zulässt. Um besser zu werden, eignen sich auch prima kommentierte Gameplay-Videos erfahrener Spieler. Solche Profi-Lehrvideos finden Sie auf Youtube zuhauf!

NUTZEN SIE IHRE AUSRÜSTUNG!

Wenn Sie Assault spielen, werfen Sie ein Medipack, sobald die ersten Kugeln fliegen, und bleiben Sie nah an der Frontlinie. Als Support-Klasse ist es Ihre Pflicht, Munitionspakete an sichere Rückzugspunkte nahe der heißen Zonen zu platzieren, und als Recon haben Sie mit Ihrem mobilen Spawnpunkt die Möglichkeit, dem Gegner in den Rücken zu fallen oder eine Art Brückenkopf für Ihr Team zu errichten. Nutzen Sie stets alle Möglichkeiten Ihrer Klasse und Ihres Spezial-Equipments!


Wenn Sie einen Spawnpunkt in die Nähe der Bombenplätze setzen, hilft das Ihrem Team enorm.

DER VERLAUF DER SCHLACHT BESTIMMT IHRE SPIELWEISE!

In Rush wird Ihre Funkstation angegriffen? Stürmen Sie los und versuchen Sie, das zu verhindern, auch wenn Sie gerade erfolgreich einzelne Gegner aus der Ferne ausschalten. Behalten Sie stets im Auge, wie viele Kameraden an den Schlüsselpunkten der Karten verteilt sind. Positionieren Sie sich clever und versuchen Sie, die Aktionen des Gegnerteams optimal zu kontern. Camping ist als Verteidiger absolut legitim!

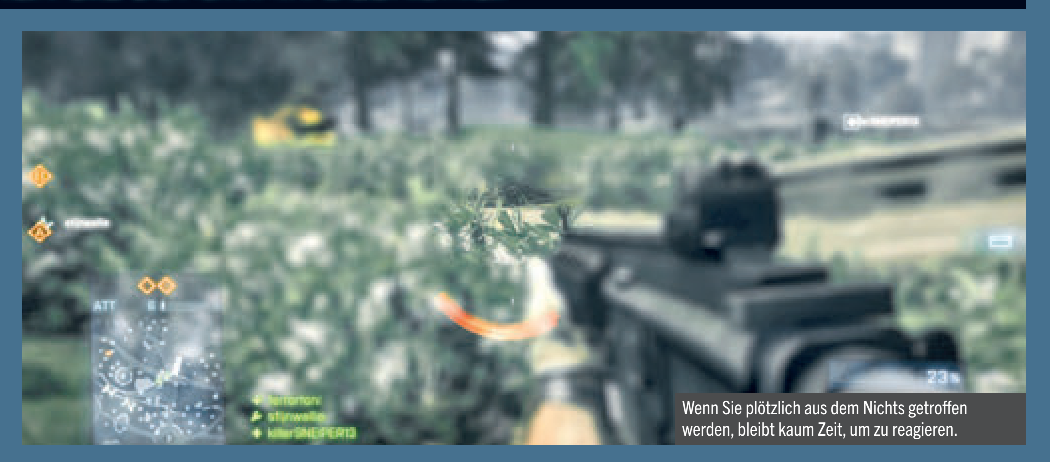

Die Gegner haben die Bombe platziert? Es ist Ihre Pflicht, zu reagieren, ob Sie nun zum Entschärfen eilen oder Kollegen dafür Deckung geben.

SCHLUSS MIT ROLLENKLISCHEES!

Wer sagt denn, dass der Support-Charakter immer ein MG und der Recon jedes Mal ein Scharfschützengewehr in die Schlacht führen müssen? Es ist ebenso spannend, sie mit einer Schrotflinte oder Maschinenpistole in den Close Quarter Combat zu schicken. Oder Sie rüsten einen Engineer mit einem Sturmgewehr samt Zielfernrohr aus (ab Level 45 erhältlich), damit er auf hohe Distanz effektiv ist – eine Rolle, in der er wirklich glänzen kann! Solche Mischklassen sind ein schöner Trumpf!

GETROFFEN? GEHEN SIE SOFORT IN DECKUNG!

In **Battlefield 3** stirbt Ihr Charakter schnell. Verdammt schnell! Nur wenige Treffer genügen für Ihren Pixeltod. Sollten Sie also beschossen werden und keine Ahnung haben, von wo der Gegner feuert, tauchen Sie ab. Sofort! Der Treffer-Indikator gibt grob an, woher die Gefahr droht. Bringen Sie also möglichst schnell eine Wand zwischen sich und den Widersacher. Ob Sie sich dazu lieber hinlegen oder lossprinten, hängt stark von der Situation ab. Nicht immer wird Ihnen genug Zeit bleiben. Aber dieses Verhalten ist allemal schlauer, als einen Gegenangriff zu versuchen.


Wenn Sie plötzlich aus dem Nichts getroffen werden, bleibt kaum Zeit, um zu reagieren.

MARKIEREN SIE GEGNER! ABER NICHT IMMER!

Das Markieren von Gegnern (Standardmäßig via Q-Taste) ist extrem wichtig, zeigt es Ihrem Team doch, wo Gegner lauern. Idealerweise markieren Sie einen Gegner, den Sie mit Ihrer Waffe nicht gut treffen würden. Behalten Sie ihn im Auge, damit die Markierung bestehen bleibt und Ihre Teammitglieder gewarnt sind. Versuchen Sie, wenn die Situation es zulässt, jeden Gegner zu markieren. Wenn Sie aber auf einen Gegner zielen, der auf Sie anlegt, drücken Sie lieber den Abzug als die Markieren-Taste. In **Bad Company 2** konnte man noch jeden Gegner problemlos markieren. Die Zeit dafür war da. In **Battlefield 3** kostet Sie das unter Umständen so viel Zeit, dass Ihr Gegenüber Ihre Spielfigur erledigt.



Denken Sie gar nicht erst daran, diesen Typen zu markieren. Feuern Sie sofort!

PROBIEREN SIE DIE WAFFENAUFSÄTZE AUS!

Benutzen Sie im Spielverlauf jeden Waffenaufsatz und jede Munitionsart aus. Wer weiß, vielleicht entwickeln Sie damit ja ganz neue Taktiken und interessante Klassen? Wir fanden etwa den Mündungsfeuer-Dämpfer extrem hilfreich, verrät man doch dadurch beim Feuern nicht seine Position – ideal, wenn man im Gegner-Spawngebiet wildert. Oder Sie wählen Explosivmunition für Ihre Schrotflinte und nutzen den extremen Sperrfeuer-Effekt dieser Kugeln, um Gegner-Angriffe auszubremsen. Und das sind nur zwei Beispiele von vielen! Was Ihnen wohl einfallen wird?

Mit dem Infrarot-Visier spüren Sie Gegner viel schneller auf!

BEACHTEN SIE DIE BALLISTIK!

In **Battlefield 3** müssen Sie stets beachten, dass alle Projektile – Raketen wie Gewehrkugeln – nach dem Abfeuern absinken. Je weiter Sie also feuern, desto höher über das Ziel müssen Sie das Fadenkreuz helten. Bei welcher Entfernung Sie wie weit über die Gegner zielen sollten, lernen Sie mit der Zeit und dafür gibt es auch keine Abkürzung. Wenn Ihnen die Ballistik in Fleisch und Blut übergegangen ist, gelingen Ihnen sogar Kopftreffer auf enorme Distanzen.

TEAMPLAY, TEAMPLAY, TEAMPLAY!

Nutzen Sie Ihre Klassenfähigkeiten, um Teammitgliedern zu helfen – sei es durch einen clever platzierten Spawn-Punkt oder durch das Wiederbeleben gefallener Kameraden. Und spielen Sie so, dass Sie Ihren Mitspielern Feuerschutz geben. Idealerweise finden Sie ein gut durchmischtes Squad, das obendrein zusammenbleibt und sich gegenseitig unterstützt. Ein solches Team ist gefährlicher als jeder Jet-Pilot! Und wo wir beim Thema sind: Warten Sie nicht ewig auf Jet-Spawns. Das ist egoistisch! Trödeln Sie nicht, spielen Sie mit!



Als Assault-Spieler ist eine solche Situation perfekt. Sie helfen dem Team und kassieren viele Punkte!

WO EINER IST, SIND SICHER NOCH MEHR!

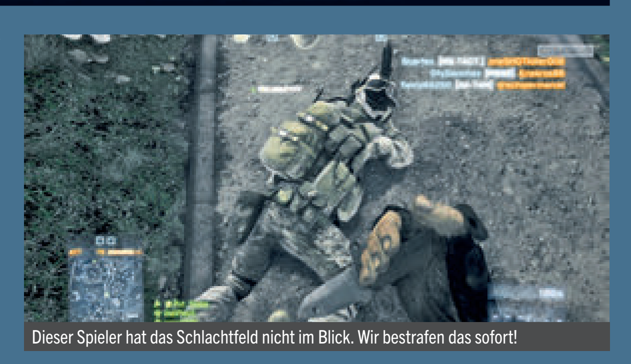
Aufgrund des Squad-Spawn-Systems ist kaum ein Kämpfer in **Battlefield 3** allein unterwegs. Wenn Sie einen Gegner ausschalten, rechnen Sie in seiner direkten Nähe mit weiteren Gegnern – auch wenn Sie sich weitab der Kampfzone befinden. Obendrein müssen Sie beim Angriff auf mehrere Gegner damit rechnen, markiert zu werden. Stürmen Sie also nicht nur voran, sondern ziehen Sie sich ab und an zurück, wählen Sie Alternativrouten und bleiben Sie in Bewegung!

BITTE LICHT AUSSCHALTEN!

Laser-Zielvorrichtung und Taktische Lampe sind hilfreiche Aufsätze für Ihre Waffe, aber nerven Ihre Mitspieler enorm. Tun Sie daher Ihrem Team einen großen Gefallen und schalten Sie diese Geräte nach dem Spawn zunächst aus und erst dann wieder ein, wenn Sie sich dem Gegnerteam auf Schussweite genähert haben. Wir bedanken uns im Vorraus!

LERNEN SIE, DAS SCHLACHTFELD ZU LESEN!

Mit **Battlefield 3** etablieren die Entwickler viele neue optische Elemente, die Ihnen Aufschluss über das Schlachtfeld geben. Das Blitzen von Scharfschützengewehren, das kurze Aufblinken von Laser-Zielvorrichtungen oder das grellorange Mündungsfeuer zeigen Ihnen, wo sich Gegner verbergen. Schauen Sie sich außerdem immer wieder mal um und haben Sie ein Auge auf die Minimap. Wenn Sie auf all diese Elemente achten, wird es das Gegnerteam schwer haben, Ihnen in die Flanke zu fallen.



Dieser Spieler hat das Schlachtfeld nicht im Blick. Wir bestrafen das sofort!



State-of-the-Art-Grafik im Bilde: Neben den malerischen Wolken (welche auch durchflogen werden können) überzeugt das Spiel mit einem realistischen Look.

Hardware-Ratgeber

Von: Raffael Vötter

Battlefield 3 schickt sich an, den Grafik- und Technik-Thron zu besetzen. Wir testen, welche Grafikkarte Sie für die Action auf dem Schlachtfeld benötigen.

Direct X 11, hochauflösende Texturen und riesige Karten mit bis zu 64 Spielern: **Battlefield 3** reizt nicht nur die aktuelle Konsolengeneration voll aus, sondern macht außerdem Gebrauch von den erweiterten Möglichkeiten eines PCs. Wir haben uns angesehen, welche Hardware genügt – und welche nicht.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Die PC-Version von **Battlefield 3** zieht großen Nutzen aus Direct X 11, wobei Besitzer einer Direct-X-10-Grafikkarte dennoch in den Genuss des Spiels und der meisten Grafikoptionen kommen. Direct X 9 und Windows XP werden nicht unterstützt. Das ist keine Schikane, sondern technisch bedingt: Windows Vista und insbesondere Windows 7 bieten deutlich bessere Möglichkeiten, Mehrkern-Prozessoren optimal auszulasten. Nicht umsonst gilt der **BF 3**-Vorgänger als eines der besten Spiele, um Sechskern-CPUs wie AMDs Phenom II X6 voll auszureizen. Zwar sieht **Battlefield 3** auch unter Direct X 10 sehr gut aus, die volle Bandbreite an optischen Schmankerln fährt das Spiel jedoch erst mit einer DX11-fähigen Grafikkarte auf: Tessellation sorgt dank Abertausender Polygone für wohlgeformte Objekte, während eine realistische Beleuchtung (Umgebungsverdeckung) und sauber gefilterte Schatten (Soft Shadows) den Feinschliff übernehmen. Weitergehende Spielereien wie Contact Hardening Shadows (die Kanten der Schatten werden mit steigender Entfernung vom Objekt blasser), wie sie in **Stalker: Call of Pripyat** oder **Crysis 2** zu bewundern sind, gibt es in **Battlefield 3** aber nicht zu sehen.

Um dem Geschehen mehr Dynamik zu verleihen, werden die Feuergefechte nicht nur mit satten Soundeffekten untermalt, die Schweden protzen außerdem mit ihrer „Destruction 3.0"-Physik: Diverse Objekte lassen sich im wahrsten Sinne des Wortes effektiv zerlegen, fällen oder hinfortschleudern – darunter Bäume, Putz und Kacheln an Wänden und diverse Kleinteile. Diese Zerstörungsorgien fallen klar in die Kategorie der Effektphysik, da sie nicht selten übertrieben wirken, aber hübsch anzusehen sind. Da sich auch Deckungsmöglichkeiten wegsprengen lassen, erhält das Gameplay eine taktische Komponente; herumliegende Trümmer werden jedoch schnell ausgeblendet, um die Performance im Multiplayer-Modus nicht zu sehr auszubremsen.

LEISTUNGSHUNGER

Von nichts kommt nichts: Der **Battlefield 3**-Entwickler DICE und der Publisher EA listen auf Battlefield.com relativ knackige Systemvoraussetzungen. Hervorzuheben ist, dass eine Grafikkarte mit 512 Megabyte Grafikspeicher als Minimum gefordert wird, während für die hohe Detailstufe 1.024 Megabytes empfohlen werden. Prozessorseitig wird ein Zweikern-Modell mit 2 Gigahertz vorausgesetzt, während ein Vierkerner mit ungenannter Taktrate der empfohlenen Bestückung entspricht. Bereits der Vorgänger

Battlefield: Bad Company 2 skaliert vorbildlich mit der Kernzahl, was **Battlefield 3** erwartungsgemäß fortsetzt. Wir empfehlen für weitgehend sorgenfreie Performance einen Prozessor Marke Core 2 Quad Q6600 und Phenom X4 9950. Besitzer eines Core i5/i7 oder Phenom II jeder Art sind auf der sicheren Seite – Slowdowns auf großen Maps mit 64 Spielern sind jedoch auch hier möglich.

BENCHMARK-TEST

Wir überprüfen anhand der **BF 3**-Beta-Version 18 Grafikkarten auf ihre Schlachtfeld-Tauglichkeit. Darunter befinden sich die nach wie vor verbreiteten DX10-Beschleuniger des Jahres 2008, AMDs Radeon HD 4870 und Nvidias Geforce GTX 260. Nutzer dieser Grafikkarten können im Spiel nicht alle Effekte zuschalten, das Terrain ist auf Medium-Details beschränkt.

Der Test findet auf der Metro-Karte (Rush-Spielmodus) statt, welche in der Beta der breiten Öffentlichkeit präsentiert wurde. Die 20-sekündige Testszene besteht aus einem Sprint vom Pariser Stadtrand am Ufer des Sees entlang. Markenzeichen der Szene: hohe Weitsicht, diverse Partikeleffekte und – bedingt durch das Rennen – Streaming. Zwar sind die hier erzielten Bildraten relativ gering, einen echten Worst Case mit bildschirmfüllendem Rauch (etwa durch Granaten) in einem Feuergefecht bildet die Szene aber nicht ab. Wir nutzen für die Benchmarks sowohl bei AMD als auch bei Nvidia die „**Battlefield 3**-Treiber“, namentlich den Catalyst 11.10 Preview und den Geforce 285.38 Beta. Die Werte sind also topaktuell.

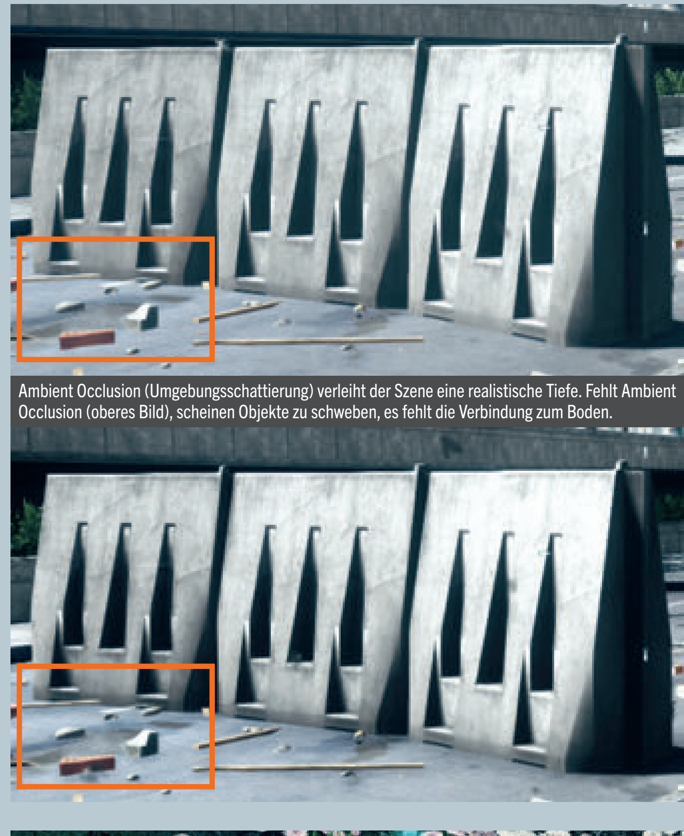
BENCHMARK-AUSWERTUNG

Unsere Benchmarks zeigen klar, dass **Battlefield 3** derzeit sehr hohe Anforderungen an die Grafikhardware stellt – und anscheinend nur an diese. Das Spiel ist auf gängigen Systemen fast vollständig grafiklimitiert, das heißt: Solange Sie einen Vierkernprozessor besitzen, steht und fällt die Bildrate mit der Grafikkarte. Im Nachtest mit einem Core i7-860 bei Standardtakt (2,8 Gigahertz) genügte dieser Prozessor sogar, um zwei Grafikkarten voll auszulasten. Beim Blick auf die Testwerte wird außerdem klar, dass DICE mit der Empfehlung von 1 Gigabyte Grafikspeicher goldrichtig liegt, mit nur 512 Megabyte onboard kommt bei einstelliger Bildrate kein Spaß auf. Im Benchmark finden Sie diese Erkenntnis beim Vergleich der 512-MB-Version der Radeon HD 4870 mit dem 1-GB-Pendant – Letztere ist mehr als doppelt so schnell. Ein Vorteil durch 2 gegenüber 1 Gigabyte stellt sich im Test nicht ein.

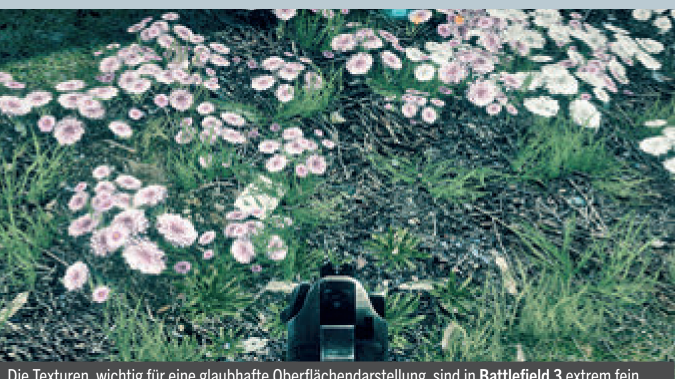
Auch das weitere Performance-Bild ist interessant. Erstens unterliegt die Radeon HD 6970 der Geforce GTX 570 relativ deutlich: Die Nvidia-Karte liegt neun Prozent vor dem preislichen AMD-Pendant, obwohl Letztere bei unseren Kollegen der PC Games Hardware gemittelt in Führung liegt. Infolgedessen ist die Geforce GTX 580 uneinholbar und die einzige Single-Karte, welche in unserer Testszene mehr als 40 Durchschnitts-Fps zeichnet. Im Duett ergibt sich dasselbe Leistungsbild: Geforce-GTX-570-SLI rechnet schneller als Radeon-HD-6970-Crossfire, die Skalierung beträgt 81 (SLI) respektive 70 Prozent (Crossfire) von einer auf zwei Grafikkarten. Zweitens zeigt **Battlefield 3** ein Verhalten, das wir schon eine Weile nicht mehr sahen: Die ältere Radeon HD 5870 überholt nicht nur die ansonsten minimal schnellere HD 6950, sondern reicht auch nah an die HD 6970 heran.

TUNING-OPTIONEN

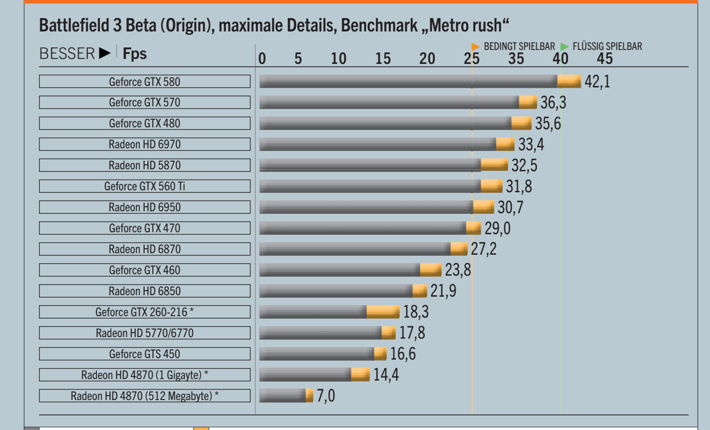
Wenn **Battlefield 3** ruckelt, liegt das (wie erwähnt) mit großer Wahrscheinlichkeit an Ihrer Grafikkarte. Wenn Sie die Kantenglättung reduzieren oder diese ganz abschalten, wird enorm viel Videospeicher frei. Von dieser Maßnahme profitieren vor allem Grafikkarten mit weniger als 1 Gigabyte, beispielsweise die Geforce GTX 260 und 8800 GTX, respektive Radeon HD 4850 und HD 3870. Genügt das immer noch nicht für eine flüssige Bildrate, sollten Sie die Auflösung reduzieren: In 1.280 x 720 anstelle von 1.920 x 1.080 Bildpunkten (im Benchmark) ersparen Sie Ihrer Grafikkarte mehr als die Hälfte der Arbeit – allerdings sieht das Spiel dann kaum besser aus als auf den Konsolen. Das Abschalten der Ambient Occlusion (siehe Bilder oben) bringt zwar ebenfalls ein großes Leistungsplus, ohne diese Nachbearbeitung wirkt die Grafik jedoch steril und unrealistisch. ❑



Ambient Occlusion (Umgebungsschattierung) verleiht der Szene eine realistische Tiefe. Fehlt Ambient Occlusion (oberes Bild), scheinen Objekte zu schweben, es fehlt die Verbindung zum Boden.



Die Texturen, wichtig für eine glaubhafte Oberflächendarstellung, sind in **Battlefield 3** extrem fein aufgelöst. Die Blümchen werden jeden am Boden kauernden Camper/Sniper entzücken.




ARKHAM
ESCAPE IS IMPOSSIBLE


BATMAN
ARKHAM
CITY
USK ab 16 freigegeben
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation 3
BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows" und die Windows-Startflächen-Logos werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
rocksteady

Die Battlefield-Reihe: Ein Rückblick

Unser riesiges **Battlefield**-Special wäre nicht komplett, würden wir nicht einen Blick auf die gesamte Reihe des Mehrspieler-Shooters werfen. Denn das Actionspiel hat über die Jahre Computerspielgeschichte geschrieben und dabei sein Gesicht immer mal wieder geändert – nicht immer zur Freude der Fans. Der geistige und technische Vater des ersten Battlefield-Spiels ist **Codename Eagle**. Dieser Titel wurde 1999 vom schwedischen Entwickler Refraction Games veröffentlicht, der später von Dice gekauft wurde, um bei der Arbeit an **Battlefield 1942** zu helfen. **Codename Eagle** beinhaltete schon damals viele der spielerischen Eckpfeiler, welche die **Battlefield**-Reihe so weltberühmt gemacht haben, etwa die Vermischung von Kämpfen aus der Ego-Perspektive mit der Nutzung eines riesigen Fuhrparks. Berühmt wurde damit aber erst **Battlefield 1942**, als es 2002 auf den Markt kam und Online-Kämpfern eine bis dahin nie dagewesene Freiheit auf virtuellen Schlachtfeldern schenkte.

Unvergessen bis heute ist die Karte Wake Island, auf der Spieler mit Flugzeugträgern, Panzern und Jets auf einer idyllischen Pazifikinsel aufeinander losgingen. **Battlefield 1942** legte den Grundstein für die Erfolgsgeschichte des schwedischen Entwicklers Dice, der seiner Serie bis auf wenige Ausnahmen (etwa **Mirror's Edge**) bis heute treu geblieben ist und sie stetig weiterentwickelt. Nicht alle Ideen der Schweden kommen gut an, doch im Jahr 2011 war der Hype um die Serie nie größer. **Battlefield 3** wird bereits das elfte Spiel der Reihe – und mit Sicherheit wird es nicht das letzte sein. ❑

BATTLEFIELD 1942

Erschienen:	Wertung:	Plattform:
19.9.2002	87%	PC, Mac

Der erste Teil der Reihe aus dem Jahre 2002 besitzt längst Kultstatus unter Spielern und wird noch immer fleißig online gespielt – Server gibt es zurzeit genug. Der Shooter versetzte Spieler in den Zweiten Weltkrieg und ließ sie, ohne historisch korrekt sein zu wollen, Schlachten aus dieser Zeit nachspielen. Es gab Karten, die in Stalingrad spielten, in den französischen Ardennen oder im Pazifikkrieg zwischen Japanern und Amerikanern. Neu war zur damaligen Zeit, dass Spieler nicht nur zu Fuß um den Sieg rangen, sondern eben auch einen gewaltigen Fuhrpark an Kriegsgerät nutzten. Das führte zu imposanten Schlachten mit Panzern, Kampfjets, Bombern, Flugzeugträgern, U-Booten und Zerstörern, die allesamt von Spielern steuerbar waren. Zur damaligen Zeit war das eine absolute Sensation. Bis zu 64 Teilnehmer erlebten so die Luftschlacht um England, ein Panzerscharmützel bei El Alamein oder die Invasion der Alliierten am Omaha Beach. Die Mischung aus taktischem Team-Spiel und unkomplizierter Action begeisterte Spieler weltweit.

Mit dieser neuartigen Spielidee veränderte Entwickler Dice das Gesicht der Mehrspieler-Shooter für alle Zeit. Vor allem schnelle Science-Fiction-Shooter waren damals beliebt, ebenso wie das zeitlose **Counter-Strike**. Fahrzeuge oder gar riesig angelegte Schlachtfelder suchte man dort allerdings vergeblich, diese Lücke schloss erst **Battlefield 1942**.

Gespielt wurde in einem einzigen Modus, Conquest. Dabei müssen die Teilnehmer verschiedene Punkte auf der Karte einnehmen und halten. Auch in **Battlefield 3** ist dieser Modus enthalten. Im Gegensatz zu heute kam das erste **Battlefield**-Spiel allerdings noch ohne Erfahrungspunktesystem, Ränge oder Auszeichnungen aus. Freischalten konnte man nichts, Waffen- und Klassenwahl waren strikt vorgegeben: Sanitäter, Aufklärer, Sturmtruppe, Ingenieur oder Panzerabwehr. Für **Battlefield 1942** erschienen zwei Add-ons, **The Road to Rome** und **Secret Weapons of WWII**. Die Erweiterungen beinhalteten neue Fraktionen, Karten und Waffen, kamen aber bei vielen Fans nicht gut an. Trotzdem war der Grundstein für eine erfolgreiche Kriegsspielserie gelegt, die Ära **Battlefield** hatte gerade erst begonnen.



Auf welcher Seite Sie spielten, war ziemlich egal, die Waffenauswahl der Soldaten blieb stets gleich.

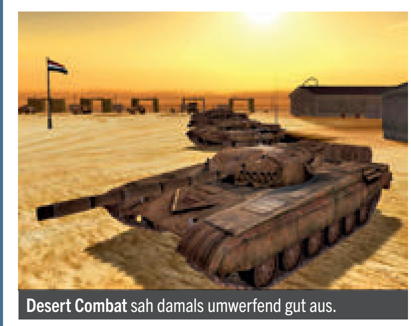
AUFSTIEG DER MODS

Durch **Battlefield 1942** erlebten Modifikationen eine Blütezeit auf dem PC. Drei Beispiele:

BATTLEFELD 1918
Diese Mod versetzte das Spielgeschehen in den Ersten Weltkrieg mit hunderten authentischer Fahrzeuge und Waffen.

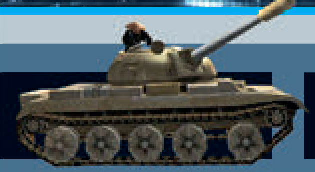
GALACTIC CONQUEST
Das **Battlefield** im **Star Wars**-Universum war für viele Spieler ein Hit, gerade weil man einen Haufen bekannter Fahrzeuge steuern durfte.

DESERT COMBAT
Die wohl bekannteste Modifikation für **BF42** setzte auf ein modernes, vom Golfkrieg inspiriertes Szenario. Die Entwickler Trauma Studios wurden später zu Kaos Studios (**Homefront**).



Desert Combat sah damals umwerfend gut aus.

BATTLEFIELD VIETNAM

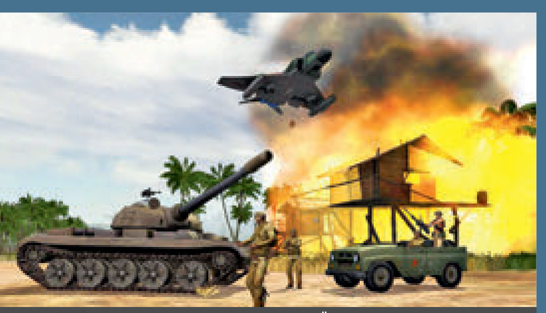


Erschienen: 2004 | **Wertung:** 88% | **Plattform:** PC

Beflügelt durch den Erfolg von **Battlefield 1942** schickte Dice sich an, den nächsten großen virtuellen Krieg zu inszenieren. Die Wahl fiel auf den Vietnamkrieg, der bisher in Computerspielen kaum thematisiert worden war.

Das Spielprinzip des Vorgängers wurde beibehalten, gespielt wurde nach wie vor im Conquest-Modus. Das Waffenarsenal war damaligem Kriegsgerät nachempfunden, die Karten orientierten sich ebenfalls an historischen Schauplätzen, etwa den Straßen von Saigon oder dem Ho-Chi-Minh-Pfad. Waffen und Fahrzeuge der damaligen Zeit wurden ebenfalls detailgetreu übernommen. Auch wenn **Battlefield Vietnam** anfangs nur schleppend von Spielern angenommen wurde, besaß es doch eine der eindringlichsten Atmosphären der Reihe. Das kam durch den schlauen Kniff der Entwickler, Radios in die diversen Fahrzeuge einzubauen. So schallte auf Knopfdruck Musik der entsprechenden Epoche aus den Boxen, darunter viele aus Filmen wie **Apocalypse Now** bekannte Stücke.

An die Popularität des Vorgängers kam **Battlefield Vietnam** nicht heran. Dafür führte das Spiel erstmals Hubschrauber ein und schuf einige denkwürdige Dschungel-Karten, etwa „Operation Hastings", die später im **Bad Company 2**-Add-on **Vietnam** neu aufgelegt wurde. Wie der Vorgänger war der Titel mit Bots alleine spielbar. Aber wer wollte das schon?



Der Fuhrpark von **Battlefield Vietnam** bot kaum Überraschungen. Zum ersten Mal gab es nun allerdings auch (leicht zu bedienende) Hubschrauber.

BATTLEFIELD 2

Erschienen: 2005 | **Wertung:** 91% | **Plattform:** PC, Xbox, Xbox 360, PS2

Mit **Battlefield 2** machte Entwickler Dice sich im Jahr 2005 endgültig unsterblich und schuf einen über lange Jahre dominanten Mehrspieler-Shooter, der sich noch heute großer Beliebtheit erfreut.

Eigentlich war Battlefield 2 der dritte Teil der Serie, allerdings erst das zweite Spiel von Dice Schweden (**Battlefield Vietnam** stammt von Dice Kanada). Der Shooter verlegt die Gefechte in ein modernes Szenario im Nahen Osten der Gegenwart, wo die USA, China und die Middle Eastern Coalition aufeinanderprallen. Die wohl wichtigste Neuerung von **Battlefield 2** war der Commander-Modus, in dem ein Spieler seinem gesamten Team Ziele zuweist, Aufklärungsdrohnen einsetzt, Artilleriebeschuss anfordert oder Versorgungskisten zur Unterstützung abwirft. Ebenfalls neu war die Organisation der Teams in Squads von bis zu sechs Mitgliedern. Der Anführer des jeweiligen Squads konnte direkt mit dem Commander kommunizieren und beispielsweise Befehle anfordern. Ganze sieben Klassen gab es, darunter Special-Forces-Einheiten, die vor allem bei der Sabotage feindlicher Commander hilfreich waren. Neu war auch die Rolle des Versorgungssoldaten, der seine Kollegen nun aufmunitionieren konnte. Gute Absprache (**BF2** unterstützte VoIP, also integrierte Sprachkommunikation) war ein wichtiger Aspekt von **Battlefield 2**: Wer seine Kollegen fleißig unterstützte, bekam Teampunkte, stieg in militärischen Rängen auf und schaltete neue Waffen für die jeweilige Charakterklasse frei. Dieses System ist heutzutage aus Mehrspieler-Shootern nicht mehr wegzudenken. Unter dem Namen **Battlefield 2: Modern Combat** kam das Spiel ebenfalls auf Konsolen heraus.



▲ Kritik erntete das Spiel für unausgewogenes Balancing und riesige Probleme zum Start, auf die Publisher EA viel zu zögerlich reagierte.

◀ Die Gefechte in **Battlefield 2** waren um einiges taktischer als im Vorgänger. Dank Squad-System und Commander-Modus konnten Teams sehr koordiniert vorgehen. Der Hauptaspekt der Serie, actionreiche Schlachten mit einem Haufen Kriegsmaterial, blieb allerdings erhalten.

NEU: BOOSTERPACKS

Boosterpacks waren 2006 kleine, kostenpflichtige Add-ons zum Herunterladen. Sie entsprechen in etwa heutigen DLCs. Für **Battlefield 2** erschienen zwei Boosterpacks und ein Add-on:

SPECIAL FORCES (ADD-ON)
Enthielt acht neue Karten, zehn Fahrzeuge und sieben Waffen sowie zwei neue Nationen. Cool war der neue Seilzug als Ausrüstungsgegenstand.

EURO FORCES (BOOSTERPACK)
Die Europäische Union als neue Partei, zusätzlich sieben Waffen, vier Fahrzeuge und drei Karten.

ARMORED FURY (BOOSTERPACK)
Dieses Paket enthielt drei neue Karten und zwei neue Fahrzeugklassen. Inzwischen sind beide Boosterpacks im Patch 1.5 kostenlos enthalten.



Euro Forces schickte erstmals die EU in den Kampf.

BATTLEFIELD 2142

Erschienen: 2006 | Wertung: 87% | Plattform: PC, Mac

Die Zukunft ist die neue Spielwiese des nächsten **Battlefield**-Teil. Im Jahr 2142 kämpfen Europäer und die Pan-Asiatische Koalition um wichtige Ressourcen und das Überleben der Menschheit in einer neuen Eiszeit. Statt Panzern steuern Spieler nun riesige Kampf-Mechs, Helikopter werden durch futuristische Gleiter ersetzt. Die Anzahl der Klassen ist auf vier geschrumpft, allerdings kann jede einzelne durch freischaltbare Extras individualisiert werden.


Das futuristische Setting des Shooters gefiel nicht jedem.

Neu hinzugekommen ist der Titan-Modus, der bei vielen Spielern gut ankommt. Darin müssen die Teams jeweils den gegnerischen Titanen, ein riesiges Raumschiff, zerstören. In einem ersten Schritt gilt es, Raketensilos einzunehmen und zu kontrollieren, welche die Schutzschilde der Titanen angreifen. Erst danach kann der feindliche Titan geentert und gesprengt werden. **Battlefield 2142** kam trotz einiger guter Ideen nicht besonders gut bei den Fans an. Zu trist waren viele Karten, zu ungewöhnlich die Kriegsgeräte. Dennoch stellt das Spiel einen wichtigen Schritt in der **Battlefield**-Evolution dar.

BOOSTERPACK

NORTHERN STRIKE
Auch bei **Battlefield 2142** verfolgte EA das System der Boosterpacks. **Northern Strike** enthielt drei neue Karten, einen Spielmodus und zwei Fahrzeuge. Das Paket ist inzwischen kostenlos.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Erschienen: 2008 | Wertung: 88% (play³) | Plattform: PS3, Xbox 360

Der am 26. Juni 2008 erschienene Ego-Shooter markiert einen Wendepunkt in der **Battlefield**-Historie. Zum einen kam zum ersten Mal die neue Frostbyte-1.0-Engine zum Einsatz, die wunderbar realistische Zerstörungen erlaubte, zum anderen entwickelte Dice den Titel exklusiv für Konsolen, PC-Spieler gingen leer aus. Außerdem wagten sich die Entwickler das erste Mal an einen ausführlichen Einzelspielermodus.

Die absurd-komische Handlung des Spiels schickt den Spieler als Infanterist Preston Marlowe zusammen mit der B-Company auf eine haarsträubende Jagd nach einem Lkw voller Gold durch ein fiktives osteuropäisches Land. Die B-Company ist eine absolute Chaostruppe, die aus vier neurotischen und durchgeknallten Soldaten besteht. Bei seinen Einsätzen lässt das Quartett selten einen Stein auf dem anderen, was natürlich durch den Einsatz der Frostbyte-Engine eindrucksvoll in Szene gesetzt wird.

Einen Mehrspielermodus für bis zu 24 Spieler gab es in **Bad Company** auch: Im Modus „Gold Rush“ mussten beide Teams versuchen, zwei Goldvorräte des Gegners in die Luft zu sprengen. Nachträglich wurde jedoch noch der aus den Vorgängern bekannte Conquest-Modus eingefügt. Der Shooter war bisher der einzige Vollpreistitel der Reihe, der PC-Spielern vorenthalten wurde.


Die Zerstörungs-Engine sorgte bei Konsolenspielern für offene Münder.

BATTLEFIELD HEROES

Erschienen: 2009 | Wertung: 80% | Plattform: PC

Ein durch und durch ernst gemeinter Shooter ist **Battlefield Heroes** sicher nicht. Die knallbunte Third-Person-Ballerei kam 2009 komplett kostenlos auf den Markt und war ein Versuch von Entwickler Dice, mit Bezahlinhalten Geld zu verdienen.


Bunt, bunter, **Heroes:** Das fröhliche Online-Geballer kostet keinen Cent.

Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, setzt **Battlefield Heroes** auf actionreiche Kämpfe, die einen Haufen Spaß machen, aber kaum Taktik benötigen. Drei Klassen (Soldat, Kommando, Heavy) stehen zur Auswahl, jede verfügt über spezielle Fähigkeiten. So können Spieler kurzzeitig sprinten, sich oder Verbündete heilen oder ihre Trefferchancen für einige Sekunden erhöhen. Mit Erfahrungspunkten für erfüllte Ziele und getroffene Gegner schalten Spieler neue Ausrüstung und Fähigkeiten frei. Auch bei den Fahrzeugen bleibt die Auswahl überschaubar: Es gibt nur Jeeps, Panzer und Flugzeuge. Bei den Jets dürfen Spieler sich sogar auf die Tragflächen setzen. Das ist eine Hommage an die Taktiken vieler Profi-Klans, die in **Battlefield 1942** die Tragflächen von Bombern nutzten, um das gesamte Team an den gewünschten Ort zu bringen. Auch wenn **Battlefield Heroes** nicht den taktischen Anspruch seiner großen Brüder hat, reicht das Spiel locker für ein paar ungezwungene, fröhliche Runden Online-Hatz. Der Feierabendcharakter des Spiels ist nicht von der Hand zu weisen.

Weiter auf Seite 34

BATTLEFIELD 1943

Erschienen: 2009 | Wertung: 90% (play³) | Plattform: PS3, Xbox 360

Erneut brachte Dice einen Ableger exklusiv für Konsolen heraus, dieses Mal allerdings als reinen Download-Titel über das Playstation Network und Xbox Live. Inhaltlich orientiert sich der Shooter am Ursprungs-**Battlefield**, bleibt im Umfang aber recht mager: Vier Karten (drei davon Remakes aus **Battlefield 1942**), drei Klassen und eine Handvoll Fahr- und Flugzeuge stehen zur Auswahl. Dafür überzeugt der Konsolentitel vor allem spielerisch. PC-Spieler guckten erneut in die Röhre.



Wake Island gab es als Neuauflage in **Battlefield 1943**.

BATTLEFIELD PLAY4FREE

Erschienen: 2011 | Wertung: - | Plattform: PC

War **Battlefield Heroes** noch die Spaßvariante, brachte Dice Anfang des Jahres eine ernsthafte, kostenlose Version seines Shooters heraus. Die Karten der Free2play-Variante stammen aus **Battlefield 2** und sorgen so für einige angenehme Erinnerungen. Insgesamt spielt sich die freie Variante aber recht zäh und kann in grafischer Hinsicht nicht beeindrucken. So fehlen Komfortfunktionen, die andere Spiele der Reihe bereits besitzen. Nun, es ist umsonst, da wollen wir nicht zu viel meckern.



Grafisch und spielerisch wirkt der Titel rückständig.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Erschienen:	Wertung:	Plattform:
2010	86% (SP) 90% (MP)	PC, PS3, Xbox 360

Als der Shooter 2010 in den Handel kam, war er eine große Überraschung. Nicht nur für viele PC-Spieler, die erwartet hatten, erneut außen vor gelassen zu werden, sondern auch für Dice selbst, die einen derartigen Erfolg des Spiels in keiner Weise erwartet hatten. Der Mehrspielermodus von **Bad Company 2** lockte dermaßen viele Spieler an, dass die Entwickler monatelang Probleme hatten, den Serverbrowser anzupassen. Mit so vielen Spielern hatte man bei Dice einfach nicht gerechnet. So kam es gerade in der Anfangszeit zu massiven Problemen, was die Fangemeinde aber nicht abschreckte. Der Modus „Rush“ wurde zum neuen Aushängeschild der Serie und hat deshalb den Sprung zu **Battlefield 3** geschafft.

Das Spielprinzip von Bad Company 2 erinnert an eine abgespeckte **Battlefield 2**-Variante. So gibt es zwar Squads, doch der Commander-Modus wurde gestrichen. Auch die Auswahl der Fahrzeuge ist beschränkt, Jets gibt es nicht. Dennoch begeistert der Shooter durch seine enorme taktische Tiefe. So müssen Schützen zum Beispiel beim Zielen die Ballistik im Auge behalten, die Zerstörung ganzer Gebäude erlaubt vielfältige und vor allem spektakuläre Möglichkeiten. Darüber hinaus motiviert **Bad Company 2** mit einem Erfahrungspunktesystem und freischaltbarer Ausrüstung und Waffen. Da man bei Dice jedoch nicht mit einer derartigen Beliebtheit gerechnet hatte, haben Spieler schon lange, bevor sie die Maximalstufe 50 erreicht haben, sämtliche Gegenstände freigeschaltet.

Der Einzelspielermodus des Titels kam indes nicht so gut weg: „Zu langweilig, zu doofe KI und viel zu kurz“, lautete das Urteil vieler Kritiker. Nun, die meisten Spieler haben sich mit diesem Titel ohnehin nur online vergnügt, um die Wartezeit auf **Battlefield 3** zu überbrücken.



▲ Helikopter gehören zu den mächtigsten Kriegsgeräten in **Bad Company 2**. Sie zu beherrschen ist nicht leicht, doch wer den Stahlvogel im Griff hat, kann eine ganze Partie entscheiden.

▶ Die Geschichte der Einzelspielerkampagne ist nett, mehr aber auch nicht. Wieder geht es um Marlowe und seine Kollegen der B-Company, dieses Mal auf der Jagd nach einer Superwaffe. Na ja …

LÄSSIGES ADD-ON

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: VIETNAM

Der DLC, den Dice neben diversen Kartenpaketen veröffentlichte, war eine Kampfansage an Publisher Activision, der in diesem Jahr das ebenfalls im Vietnamkrieg spielende **Call of Duty: Black Ops** veröffentlichte. Die Erweiterung brachte fünf neue atmosphärische Karten sowie neue Waffen und Fahrzeuge dieser Epoche. Im Vergleich zum Hauptspiel wurde das Spieltempo mächtig angezogen. Wie schon in **Battlefield Vietnam** fügten die Entwickler Lieder aus den 60er- und 70er-Jahren ein.



Vietnam bietet schnelle Action in toller Atmosphäre.

Die Szenarien – hier ein zerstörtes New York – sind düsterer denn je. Aber wetten, die Guten gewinnen?

Call of Duty: Modern Warfare 3

Von: Sebastian Stange

Nicht nur Dice kann tolle Shooter – die Konkurrenz bei Infinity Ward schläft nicht!

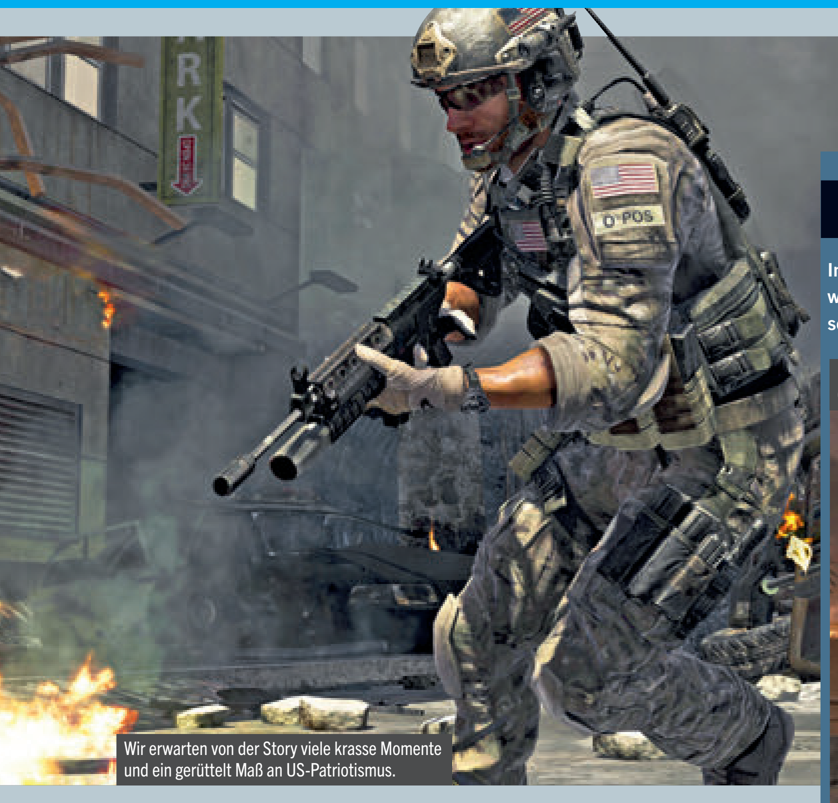
Der Herbst steht ganz im Zeichen der Blockbuster-Shooter **Battlefield 3** und **Call of Duty: Modern Warfare 3**. Der DICE-Shooter ist dabei der klare Liebling der PC-Gemeinde, denn er bietet viele PC-exklusive Features und Effekte. **Modern Warfare 3** dürfte wie schon seine Vorgänger vor allem auf Xbox 360 und PS3 erfolgreich sein. Ein Grund, den Titel deshalb zu ignorieren und vielleicht als „Blöder Konsolen-Port mit Uralt-Engine" abzutun, ist das aber nicht. Im Solo-Modus erleben Sie eine wilde, actionreiche Kampagne – **Battlefield 3** scheint hier nicht viel anders zu machen – und der Mehrspielermodus ist umfangreich, einsteigerfreundlich und herrlich hektisch. Und vor allem ist er eines: Geschmackssache!

Doch zunächst zum Solo-Modus: Darin wird die Story der beiden Vorgänger weitergesponnen (mehr dazu im Extrakasten) und Sie erleben, wie der dritte Weltkrieg ausbricht und Metropolen wie New York, Paris, London und Berlin zu Schlachtfeldern werden. Wie von der Spielereihe gewohnt, werden Sie diese Szenarien so spektakulär erleben, wie in kaum einem anderen Spiel. Der Preis dafür ist jedoch ein sehr linearer Spielverlauf. In den uns gezeigten Missionen gab es stets nur einen Weg zum Ziel und der schien nur wenig Spielraum zuzulassen. **Modern Warfare 3** muss sich den **Moorhuhn**-Vorwurf gefallen lassen: Auch diesmal, so scheint es, gibt es einige Stellen, an denen immer neue Gegner auf Sie zuströmen, bis Sie endlich den Punkt


Der Mehrspielermodus kommt erneut sehr griffig, schnell und actionreich daher.



Hier unterstützen Sie von Bord einer AC 130 aus die Bodentruppen beim Kampf in Paris.


Wir erwarten von der Story viele krasse Momente und ein gerüttelt Maß an US-Patriotismus.

des Levels erreicht haben, an dem das nächste Story-Skript ausgelöst wird. Immerhin: Abwechslung gibt es in der Story zur Genüge.

Kürzlich zeigte man uns einen neuen Solo-Abschnitt aus einer Paris-Mission. Darin steuern Sie abwechselnd den Schützen eines AC-130-Fliegers und Derek „Frost" Westbrook, Mitglied einer Delta-Force-Einheit am Boden. Das Ballern vom Flugzeug aus ist anspruchslos, aber spektakulärer als im Vorgänger. Während Sie in **Modern Warfare 2** noch in Monochrom-Ansicht auf kleinere Gegner-Gruppen ballerten, betrachten Sie nun eine ausgewachsene Schlacht in den Pariser Straßen aus der Vogelperspektive – wahlweise auch in Farbe. Es ist krass, wie da Kampfjets ganze Straßenzüge in Flammen aufgehen lassen oder die Kamera in bestimmten Momenten vom Flugzeug zum Boden zoomt, um dann zu Frosts Perspektive zu wechseln. Mit ihm ballern Sie sich durch eine Botschaft, knabbern per MG Steingeländer weg, um Gegnern die Deckung zu nehmen, und werden erst gestoppt, als ein Panzer anrollt. Der wird kurzerhand vom AC 130 zu Klump geschossen. Es ist beeindruckend, diese Aktion vom Boden aus mitzuerleben. Schade nur, dass Sie nicht frei zwischen beiden Perspektiven wechseln können.

Im Mehrspielermodus setzt **Modern Warfare 3** auf eine hohe Ge-


Eine Baller-Sequenz an Bord von fahrenden Vehikeln darf natürlich nicht fehlen!

KLEINE STORY-AUFFRISCHUNG

In Modern Warfare 3 tobt ein ausgewachsener Weltkrieg. Um die Ursache dafür wirklich zu verstehen, müssen Sie die beiden Vorgänger gespielt haben – oder schnell unsere Story-Zusammenfassung lesen!



Das moderne Szenario war beim Erscheinen von **Call of Duty 4** eine Revolution für die Serie.

In **Call of Duty 4: Modern Warfare** dreht sich alles um den russischen Ultranationalisten Imran Zakhaev, der sein Heimatland zu alter Größe führen will. Um seinen Plan durchzuführen, benötigt er eine Ablenkung. Für die sorgt sein Mitverschwörer Khaled Al-Assad, der eine gewalttätige Revolution im Nahen Osten beginnt und dort sogar Atombomben zündet. Sie bekommen diesen Konflikt in grimmigen Missionen hautnah mit, erleben aber auch die von vielen Fehlschlägen geplagte Jagd nach Zakhaev, dem es beinahe gelingt, zwei Atom-Sprengköpfe gen USA zu jagen. In einem dramatischen Finale besiegen Sie Zakhaev. Das alles spielt 2011.


In **Modern Warfare 2** kämpfen Sie sich durch ein russisches Gefängnis. Mitreißend!

Call of Duty: Modern Warfare 2 spielt 2016, die Ultranationalisten entwickeln sich zur führenden Macht Russlands, Zakhaev wird als Märtyrer gefeiert. Einer seiner ehemaligen Leutnants, Vladimir Makarov, verübt ein grausames Massaker in seinem Heimatland, um falschen Groll auf die USA zu schüren. Sein Plan gelingt und Russland wagt eine Invasion in die USA. Das erleben Sie in packenden Missionen mit. Zeitgleich, und auch das spielen Sie, macht sich die vom US-General Shepherd geformte Spezialeinheit 141 auf die Jagd nach Makarov. Diese führt Sie um die halbe Welt, verschafft Ihnen ein unverhofftes Wiedersehen mit einem Bekannten aus dem Vorgänger und ein böses Erwachen: Shepherd hatte stets das Ziel, den Konflikt mit Russland eskalieren zu lassen, und verrät Einheit 141. Am Ende können Sie ihn aber in der Rolle des schottischen Hauptdarstellers John „Soap" McTavish töten. Sie und Ihr Partner überleben, werden aber weltweit als Verbrecher gesucht.

INTERVIEW MIT **GLEN SCHOFIELD**

„REALE ORTE NACHZUBAUEN, IST EIN SCHRECKLICHER KRAMPF!"

PC Games: Wie lief es eigentlich ab, als das Studio Mitte 2009 gegründet wurde?
Schofield: „Ich hatte damals einen guten Freund bei Activision und kannte da auch sonst viele Leute. Nach meiner Arbeit als Produzent von **Dead Space** haben sich jede Menge Chancen aufgetan und bei Activision gab es eine einmalige Chance. Der Publisher hat zuvor immer nur Studios gekauft, wir sprachen jedoch drüber, eines von Grund auf aufzubauen. Der finale Deal brauchte eine ganze Weile, bis er beschlossen war, aber wir sind sehr zufrieden damit."
PC Games: Call of Duty war stets Teil dieses Deals?
Schofield: „Ja. Nicht speziell die **Modern Warfare**-Reihe. Dass wir aber Spiele im **Call of Duty**-Universum machen würden, stand von Anfang an fest."
PC Games: Tja, und nun servieren Sie uns mit **Modern Warfare 3** erneut ein modernes Kriegsszenario mit jeder Menge Haudrauf-Action. Wir hatten bei der Präsentation fast keine Zeit zum Blinzeln.
Schofield: „Na ja, die actionreichen Abschnitte eignen sich für solche Präsentationen, bei denen man den Leuten den Titel nur vorspielt, nun mal am besten. Wenn man an den New-York-Level von der E3 denkt, wo auch ein Unterwasser-Abschnitt dabei ist und man an einem gegnerischen U-Boot vorbeitaucht – das ist keine Volle-Kanne-Actionszene, das ist eher ruhiger und wirklich spannend. Es gibt also jede Menge verschiedener Situationen und Erfahrungen, die das Spiel abdeckt. Solche Tempowechsel machen es erst wirklich interessant und unterhaltsam."
PC Games: Auch diesmal werden im Spielverlauf mal wieder heiter die Spielcharaktere gewechselt …
Schofield: „Und genau hier haben wir bewusst darauf geachtet, dass die Story diesmal wirklich Sinn ergibt und gut nachvollziehbar ist. Wir wollen stets, dass der Spieler weiß, wen er spielt, warum und was die Ziele dieser Person sind. Wir müssen da also sehr deutlich sein! Das haben wir im Vergleich zu den Vorgängern wirklich verbessert!"
PC Games: Erzählen Sie die Story diesmal anders? In den letzten Spielen gab es ja zwischen den Missionen nur diese Einsatzbesprechungen mit jeder Menge Gelaber und einigen Bildern.
Schofield: „Das machen wir auch. Aber wir erzählen unsere Story auch im Spiel direkt. Etwa in der ersten Mission in New York. Man sieht dort nicht wirklich viele Leute, was für diesen Ort sehr ungewöhnlich ist. Dafür findet man überall Schilder, die dazu aufrufen, die Stadt zu evakuieren und Schutz zu suchen. In der nächsten Mission ist man dann an Bord eines kleinen U-Boots und erkundet damit die Tunnel unter Brooklyn. Und dort findet man heraus, wo all die Leute geblieben sind, die aus der Stadt fliehen wollten.
Wir haben also solches visuelles Storytelling und obendrein ein paar coole Zwischensequenzen, die hoffentlich richtig mitreißen und motivieren."
PC Games: Sie haben spannende neue Szenarien im Spiel, darunter viele bekannte Orte wie Berlin, London oder Paris. Muss man für deren Nachbildungen eigentlich irgendwelche Lizenzen erwerben?
Schofield: „Oje, das ist ein schrecklicher Krampf! Öffentliche Gebäude und Wahrzeichen sind dabei gar nicht so das Problem, aber jegliches Privateigentum.


Glen Schofield (links), Mitgründer und Studioleiter von Sledgehammer Games, im Gespräch mit Sebastian Stange.

Auch gewisse Skylines sind problematisch. Vor allem aber geht es um einzelne Gebäude, die wir teils dutzende Male verändern mussten, bis wir rechtlich sauber dastanden. Inzwischen haben wir es aber gut im Gefühl, was wir diesbezüglich dürfen und was nicht. Es bleibt eine nervige Sache!"
PC Games: Gibt es etwas Spezielles im Solo-Spiel zu entdecken? Irgendwelche Boni oder Eastereggs?
Schofield: „Darüber will ich nichts verraten. Allerdings gibt es auch sonst viele coole Sachen zu entdecken. Ich bin etwa ein großer Film-Fan. Und wir haben da eine Spielszene in Berlin, die beginnt mit einem Helikopterflug. Anfangs hört man nur das Wummern der Rotoren, dann rufen sich die Soldaten die Ankunftszeit am Ziel zu: ‚30 Sekunden!' Das ist eine starke Anlehnung an **Black Hawk Down**, diese Szene in Mogadischu, sie funktioniert genauso, nur mit ‚Zwei Minuten!'. Oder wenn der Spieler im New-York-Level taucht und das gegnerische U-Boot über ihm entlanggleitet. Da haben wir uns von der allerersten Szene in **Krieg der Sterne** inspirieren lassen."
PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

schwindigkeit, spektakuläre Boni für gute Leistungen und große Anpassbarkeit der selbst erstellten Klassen. Fahrzeuge gibt es – abgesehen von fernlenkbaren Drohnen und Geschützen – keine, die Levels sind statisch und die Spielmodi sehr klassisch. Der wichtigste Unterschied zu **Battlefield 3** ist jedoch, dass auch bei Team-Modi jeder Spieler vor allem für sich kämpft. Es gibt keine festgelegten Soldatenklassen, keine echte Rollenverteilung und der Spielverlauf ist derart rasant, dass es hier mehr auf Reflexe und eine stimmige Zusammenstellung von Talenten und Ausrüstung ankommt. Allerdings wartet der Titel mit unzähligen Modi auf. Wer will, kann also Matches ohne Luftschläge oder Spielerfähigkeiten spielen. Mit „Suchen & Zerstören" wartet außerdem ein sehr beliebter **Counter-Strike**-ähnlicher Modus auf Sie. Der Mehrspieler-Part von **Modern Warfare 3** ist also umfangreich und komplex – sogar weitaus mehr als bei den Vorgängern. Er ist aber eine gänzlich andere Erfahrung als **Battlefield 3**. Uns machten die Mehrspielermodi beider Titel großen Spaß. Wie das bei Ihnen ist, hängt von Ihren Erwartungen ab. Sie wollen lange taktische Gefechte mit hektischen und ruhigen Phasen? Dann sind Sie hier vielleicht falsch. Wenn Sie aber konstant Adrenalin spüren wollen und gern nonstop durch die Maps sprinten, um links und rechts Volltreffer zu verteilen, dann sind Sie bei **Call of Duty: Modern Warfare 3** genau richtig! ❑


Die Unterwasser-Sequenz gehört zu den ruhigen, stimmungsvollen Momenten des Spiels.



„Der Mehrspielermodus wird mein zukünftiger Feierabend-Zock!"

Sebastian Stange



Unter Spielern hat **Call of Duty** in letzter Zeit den Ruf, zu einfach zu sein. „Ein Shooter, den jeder Teenager meistern kann!" Stimmt schon irgendwie. Weder im Einzel- noch im Mehrspielermodus erfordert das Spiel viel Übung. Wer das Genre kennt und etwas Talent hat, wird hier schnelle Erfolge feiern. Ich persönlich erwarte vom Solo-Modus einen spielbaren Bruckheimer-Film und vom Mehrspielermodus den perfekten Feierabend-Zock, weil ich da in 15 Minuten genug intensive Action für den Tag erlebe. Frust gehört natürlich dazu. Aber auch wenn die Reihe oft als simpel belächelt wird: Es gibt ein befriedigendes Meta-Spielerlebnis, sobald man einmal drinsteckt. Ich freue mich drauf! Es ist genau mein Fall.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Infinity Ward/Sledgehammer G.
TERMIN: 8. November 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



„Den Mund zu voll genommen?“

Zu Zeiten eines **Half-Life 2** waren Hypes noch etwas Besonderes, ein Phänomen. Aber wenn wir uns das Jahr 2011 anschauen, jagten die Begeisterungswellen im Monatstakt durchs Land: Erst **Crysis 2**, dann **Duke Nukem Forever** und nun ein regelrecht absurder Hype-Herbst. Der Grund für diese Freuden-Inflation? Marketingabteilungen haben mittlerweile eine derartige Effizienz erreicht, dass sie Hypes gezielt erzeugen. Das Problem dabei: Die Öffentlichkeitsarbeit ist zu gut! Spiele können dem erzeugten Trubel fast nicht mehr gerecht werden. Ein **Battlefield 3** muss quasi automatisch enttäuschen, ganz unabhängig von der Qualität – einfach weil die Messlatte vorab derart hoch gelegt wurde. Deshalb müssen wir Redakteure den perfekt durchorganisierten Herstellern noch kritischer entgegentreten, um hinter die PR-Fassaden zu blicken. Und Publisher müssen lernen, wie viel Marketing ihren Spielen gut tut. Denn ein Hype ist vor allem eines: zeitlich begrenzt. Dementsprechend kommen nicht erfüllbare Erwartungen wie ein Bumerang zurück – spätestens bei **Battlefield 4**.

HORN DES MONATS*

PETER BATHGE



Deuten Sie folgenden Satz: „Die Redaktion empfängt den Rückkehrer **FIFA** mit offenem Armen“. Was bitte, lieber Peter, ist ein offener Armer? Und wieso ist er arm? Spielst du damit etwa auf deine eigene Situation als Volontär an? Ist dir dein fürstliches Gehalt nicht genug? Reicht ein Sportwagen nicht? Das Ferienhaus in Rio? Der Privatjet? Offen gesagt, das finden wir arm. Und deshalb geht dein nächster Gehaltsscheck an offenherzige Arme in der Fürther Innenstadt.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

MASS EFFECT 3: GALAXY AT WAR

Galaktisches Finale mit Koop-Modus

Die Gerüchte um einen Mehrspielermodus in **Mass Effect 3** kamen schon vor einigen Monaten auf und erwiesen sich als extrem hartnäckig. Mit gutem Grund, wie sich nun herausstellte: In einem extra gegründeten Bioware-Studio in Montreal entsteht der **Galaxy at War** genannte Koop-Modus für bis zu vier Spieler, der das Finale der **Mass Effect**-Trilogie komplettiert. Bioware beeilt sich natürlich, Skeptiker nach der Ankündigung zu beruhigen: Die Mehrspielerausflüge gehen nicht zulasten der Soloerfahrung. In den Missionen treten weder Commander Shepard noch andere Partymitglieder an, sondern individuelle Soldaten, deren Rasse und Klasse Sie zum Start der Einsätze selbst wählen. Außerdem sind die kooperativen Aufträge komplett eigenständig, besitzen separate Levelaufstiege und verlaufen außerhalb des Haupthandlungsstranges rund um Shepard.

Auswirkungen auf die Rettung der Galaxie haben die Einsätze im Team dennoch. Auf dem Weg zum Finale muss die Mannschaft der Normandy nämlich möglichst viele Planeten, Gruppierungen und Alienvölker auf den Kampf gegen die Reaper vorbereiten. Dieser Bereitschaftsgrad der Galaxie bestimmt am Ende den Ausgang des Sternenkrieges – und lässt sich eben unter anderem durch das Bewältigen von Koop-Einsätzen ausbauen. Doch keine Angst, auch eisernen Solisten soll es mit entsprechender Mühe möglich sein, die positivste Endsequenz zu erreichen. ❑

Info: http://masseffect.bioware.com/



In den Koop-Gefechten steuern Sie auf Wunsch Aliens wie die Asari, Turianer und Kroganer, die jeweils über eigene Spezialfähigkeiten verfügen.



Je nach gewählter Klasse stehen Ihnen andere Möglichkeiten im Kampf zur Verfügung, etwa biotische Fähigkeiten.

NEED FOR SPEED: THE RUN

Auf dem Highway ist die Hölle los!



Szene aus einem Checkpoint-Rennen des Challenge-Modus: Im Death Valley fliehen wir in einem Dodge Challenger vor der Polizei.

Kurz vor Redaktionsschluss besuchte uns Electronic Arts mit einer fast fertigen Fassung des am 17. November erscheinenden Racers. **The Run**, dem viele **NfS**-Fans wegen der enthaltenen Quicktime-Action-Sequenzen kritisch gegenüberstehen, machte in der ausführlichen Anspielsitzung, die rein aus Rennabschnitten bestand, einen durchweg guten Eindruck – dank Frostbite-2-Engine sowohl grafisch als auch in Sachen Fahrverhalten und Streckendesign. Laut EA sollen die umstrittenen Action-Parts nur etwa fünf Prozent des Storymodus ausmachen und nur dazu dienen, die Geschichte voranzutreiben. Sie übernehmen die Rolle eines Profifahrers, der Geldsorgen hat und deswegen an einem Rennen mit über 50 Etappen quer durch Amerika teilnimmt. ❑

Info: www.needforspeed.de

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

CD Projekt veröffentlicht Update 2.0

Mit dem jüngsten Patch wird **The Witcher 2: Assassins of Kings** auf die Versionsnummer 2.0 angehoben. CD Projekt spendiert dem Spiel damit ein paar nützliche Verbesserungen. So lässt sich über das Hauptmenü nun ein zusätzliches Tutorial starten: In einer brandneuen Mini-Questreihe werden dem Spieler hier sämtliche Grundlagen der Steuerung beigebracht, was den Einstieg in das eigentliche Abenteuer erheblich erleichtert. Zuvor hatte CD Projekt bereits den Anfang etwas entschärfen müssen, indem die berüchtigte Drachensequenz nicht mehr direkt wählbar ist und nun erst freigespielt werden muss.

Ebenfalls neu in der Version 2.0: ein zusätzlicher, besonders harter Schwierigkeitsgrad, der auch neue Items in das Spiel einfügt. Über das Hauptmenü erreicht man zudem einen neuen Arena-Modus, in dem sich Geralt gegen verschiedenste Gegnerwellen beweisen muss – als Belohnung winken Punkte, mit denen sich die Spieler in einer Rangliste vergleichen können.

Neben diversen Bugfixes hat CD Projekt auch mehrere Details in der Spielmechanik überarbeitet. So gibt es im Inventar nun einen Filter für unnütze Gegenstände, die Steuerung reagiert ein wenig genauer, das Abblocken von Angriffen fällt leichter und das Anvisieren von Gegnern fühlt sich einen Tick präziser an. Auch wenn die Steuerung immer noch nicht ideal ist, gehen die Kämpfe so doch etwas angenehmer von der Hand. ❑

Info: www.thewitcher.com

Felix meint:
Betrachtet man sich die letzten Patches für **The Witcher 2**, so drängt sich mir die Frage auf, ob das Spiel nicht vielleicht doch zu früh veröffentlicht wurde. Immerhin: Der jüngste Patch beweist CD Projekts Hingabe – so viel Produktpflege würde ich mir auch für viele andere Spiele wünschen.


Das Update 2.0 bringt auch geringfügige Verbesserungen für die Steuerung und das Kampfsystem.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Minecraft	Mojan	Nicht getestet	Wertung: -
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
4	Crysis 2	Electronic Arts	Test in 04/11	Wertung: 90
5	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
6	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
7	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
8	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/09	Wertung: 89
9	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Test in 09/11	Wertung: 84
10	Assassin´s Creed: Brotherhood	Ubisoft	Test in 04/11	Wertung: 90

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 96	Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	13. Oktober 2011
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr 2012
	APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal 2011
Seite 70	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	17. November 2011
▶	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	JoWood	25. Oktober 2011
▶	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal 2012
	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November 2011
▶	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive Entertainment	November 2011
	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Oktober 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
▶	Borderlands 2	Action-RPG	2K Games	2. Quartal 2012
	Brothers in Arms: Furios 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 36	Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November 2011
	Counter-Strike: GO	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
▶	Deponia	Adventure	Daedalic	17. Januar 2012
Seite 68	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Interactive Entertainment	4. November 2011
▶	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Frühjahr 2012
	Die Sims 3 – Einfach tierisch	Simulation	Electronic Arts	20. Oktober 2011
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
	Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	28. Oktober 2011
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 92	Fußball Manager 2012	Sportspiel	Electronic Arts	20. Oktober 2011
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	2012
	Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts	Rollenspiel	Headup Games	27. Oktober 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Frühjahr 2012
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
	Jagged Aliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	26. Januar 2012
	Jurassic Park: The Game	Adventure	Telltale Games	15. November 2011
Seite 54	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	10. Februar 2012
▶	L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	11. November 2011
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal 2012
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
Seite 48	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	März 2012
	Mechwarrior 5	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	18. November 2011
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Seite 86	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	13. Oktober 2011
Seite 103	NBA 2K12	Sportspiel	2K Games	7. Oktober 2011
	Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	17. November 2011
Seite 104	Nuclear Dawn	Team-Shooter	Iceberg Interactive	21. Oktober 2011
	Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	Ende 2011
	Port Royale 3	Wirtschafts-Simulation	Kalypso	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
▶	Prototype 2	Action	Activision	24. April 2012
Seite 78	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	7. Oktober 2011
	Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	4. Quartal 2011
▶	Renegade Ops	Action	Sega	2011
▶	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal 2011
	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar 2012
	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2012
Seite 66	Saints Row: The Third	Action	THQ	18. November 2011
	Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal 2012
▶	Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Dtp Entertainment	22. November 2011
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	1. Quartal 2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	22. Dezember 2011
▶	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	25. Oktober 2011
▶	Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	23. Februar 2012
	The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken	Adventure	Crimson Cow	6. Oktober 2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar 2012
Seite 56	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst 2012
Seite 62	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	November 2011
Seite 106	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	14. September 2011
	Trine 2	Action	Atlus	2011
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
▶	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Dtp Entertainment	11. November 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
	Y - Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal 2012
	X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal 2011

NEUES PC-GAMES-SONDERHEFT

Testjahrbuch 2011



Von **FIFA 12** bis **Crysis 2**, von **Assassin's Creed: Brotherhood** bis **The Witcher 2**, von **Duke Nukem Forever** bis **Deus Ex: Human Revolution**, von **Shogun 2: Total War** bis zu **Harveys Neue Augen**: Der Spielejahrgang 2011 hatte einiges zu bieten – und viele Knüller kommen ja erst noch. Tests zu diesen Spielen finden Sie im PC Games Testjahrbuch 2011, das wir auf vielfachen Leserwunsch in diesem Jahr wieder aufgelegt haben. Der 200-Seiten-Wälzer kostet 6,99 Euro und ist im Zeitschriftenhandel und im Online-Shop erhältlich. Und wer sich jetzt für ein PC-Games-Miniabo (= drei kommende Ausgaben für 11 Euro) entscheidet, der bekommt das Testjahrbuch sogar geschenkt. ❑

Info: shop.pcgames.de

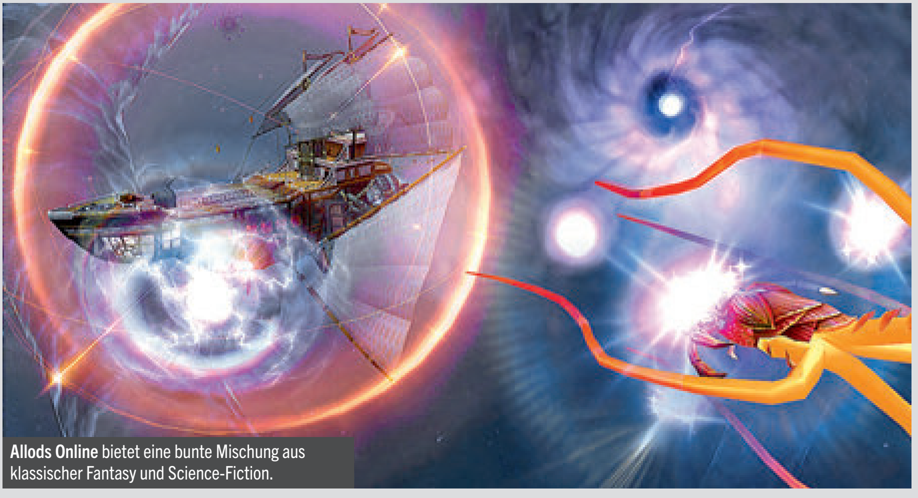
ALLODS ONLINE: UNDAUNTED

Mächtig Nachschub für Online-Rollenspieler



Fans des kostenlosen MMORPGS **Allods Online** dürfen sich seit dem 11. Oktober über den neuesten Content-Patch **Undaunted** freuen. Dank der überarbeiteten Spielmechanik leveln Sie die ersten 25 Charakterstufen deutlich schneller, um so eher die Maximalstufe 47 zu erreichen. Die Fraktion der Imperialen bekommt mit dem Sanatorium „Wolke Neun" ein neues Startgebiet spendiert. Darüber hinaus sorgen zwei neue Klassen für reichlich Abwechslung: Der xadaganische Magier und der Elfen-Psioniker. Beide Charaktere beherrschen mächtige Sprüche und Fertigkeiten. Spieler, die eine richtige Herausforderung suchen, dürfen sich in der frischen Instanz Mausoleum der Funken mit neuen Gegnern messen. Zur Belohnung winken einzigartige Titel und sogar ein spezielles Reittier. Für PvP-Spieler steht zudem ein neues Schlachtgebiet ab Stufe 46 zur Erkundung bereit. ❑

Info: http://de.allods.gpotato.eu



Allods Online bietet eine bunte Mischung aus klassischer Fantasy und Science-Fiction.


BETHESDA
GAME STUDIOS

Bethesda

Games for Windows

XBOX 360.

XBOX
LIVE

PS3

PlayStation Network

VORSCHAU 11/11

INHALT

ACTION
MAX PAYNE 3



Neuer Entwickler, neuer Schauplatz, altes Spielgefühl? Unsere Vorschau verrät, mit welchen Mitteln Rockstar die Tugenden der **Max Payne**-Reine fortzuführen gedenkt.

STRATEGIE
ANNO 2070



Bereits einen Monat vor Veröffentlichung haben wir mehrere Tage lang ununterbrochen Inseln besiedelt. Wird Teil 5 das beste Aufbau-Strategiespiel aller Zeiten?

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 14.10.11)

1. **BATTLEFIELD 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 25.10.2011
2. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11.11.2011
3. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Frühjahr 2012
4. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 08.11.2011
5. **ANNO 2070** – Aufbau-Strategie | Ubisoft – Termin: 17.11.2011
6. **ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: Dezmber 2011
7. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 2012
8. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Frühjahr 2012
9. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Online-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 22.12.2011
10. **BATMAN: ARKHAM CITY** – Action-Adventure | Warner Bros. Games – Termin: 11.11.2011

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*



WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- ＋ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- ＋ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgt für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- ＋ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



Max Payne 3

Von: Viktor Eippert

Der Urvater der Zeitlupen-Ballereien kehrt zurück und zwar mit einem Knall! Wir warfen erstmals einen Blick auf den neuen Max.

DAS IST NEU

- Weite Strecken des Spiels ereignen sich im sonnigen São Paulo. Das nächtliche New York taucht als Nebenschauplatz in Rückblenden auf.
- Im Verlauf der Handlung verändert Max mehrfach sein Äußeres.
- Die Story spielt nicht mehr während einer einzigen Nacht, sondern über mehrere Wochen verteilt.
- Die Graphic Novels wurden überarbeitet, sind jetzt filmischer.
- Max kann nur drei verschiedene Handfeuerwaffen und ein Gewehr gleichzeitig mit sich führen.

Kugeln schwirren durch die Luft, stark bewaffnete Kerle rufen sich hektisch einige Worte auf Spanisch zu, während sie die Magazine ihrer Waffen auf unseren Helden entleeren. Ihr Ziel: Max Payne, ein gebrochener Mann, der noch immer mit seinen inneren Dämonen zu kämpfen hat. Er will vergessen. Was passiert ist. Was er nicht zu verhindern vermochte. Was er zu verantworten hat. Wenn er allein ist, spült er seine bitteren Erinnerungen weg. Sein bester Freund: Whisky. Sein Seelenheil: Schmerzmittel. Mit jeder eingenommenen Dosis verschwimmt seine Vergangenheit weiter. Er ist verschwitzt, seine Kleidung verranzt, sein Appartement ein Dreckloch. Das alles ist ihm völlig egal. Er will nur noch vergessen. Alles hinter sich lassen.

FILMREIFE SCHIESSEREIEN DANK BEEINDRUCKENDER TECHNIK

Atemberaubende Stunts und Bullet-Time-Action, die reihenweise Spielermünder offen stehen ließ – dafür ist die Max-Payne-Reihe berühmt. Teil 3 legt stark nach:

Wie oft wünschten wir uns bei der Präsentation von **Max Payne 3**, die Zeit für einen Augenblick komplett anhalten und das Geschehen frei drehen zu können! Kugeln fliegen durch die Gegend, Putz splittert von den Wänden, Mündungsfeuer leuchten links und rechts auf, während Max ganz langsam durch die Luft segelt und ein charakteristisches Klacken des Lademechanismus seiner feuernden Waffen auf den anderen folgt.

Kurz: Es macht unbändigen Spaß, Max bei der formvollendeten Ausführung seiner Arbeit zuzusehen. Grund dafür ist die tolle Technik dahinter. Vor allem die hohe Detaildichte der Umgebungen und Charaktere beeindruckte uns. Den Spielfiguren zaubert die RAGE-Engine charakteristische Gesichtszüge auf den Schädel und auch bei der Kleidung erkennt man mitunter die Beschaffenheit des Stoffs und einzelne Falten. Ebenfalls klasse sind die Animationen. Bei jedem Schritt sieht man ganz genau, wie Max sein Gewicht verlagert oder wie er sich beim Aufstehen vom Boden jedes Mal anders aufrappelt, abhängig von seiner Haltung zuvor.



Zerstörbare Umgebung
Wird ein Gegner aufgrund der Wucht Ihrer Schüsse durch eine Glasscheibe gestoßen, zersplittert diese und er fällt hindurch. Große Teile der Umgebungsobjekte in **Max Payne 3** sind zerstörbar.



Hohe Detaildichte
Jede einzelne Kugel und jede dazugehörige Patronenhülse wird in Echtzeit berechnet, was besonders im Zeitlupenmodus sehr spektakulär wirkt.

Bleibende Schäden
Nicht nur der Umgebung sieht man die Auswirkungen der vielen Schusswechsel an, auch Max und seine Kontrahenten erleiden Verletzungen. Und zwar genau dort, wo sie auch getroffen werden. Die Wunden bleiben so lange am Helden sichtbar (auch in Zwischensequenzen!), bis er Schmerzmittel schluckt und sich so heilt.

Die Menschen, die er verlor. Die Freunde, die ihn betrogen haben. Die Fehler, die er beging. Die Frauen, die er nicht retten konnte.

Doch in diesem Moment, auf einem verwaisten Busbahnhof im brasilianischen São Paulo kann er nicht vergessen. Denn schon wieder steckt er bis zum Hals in Schwierigkeiten. Wieder schießt man auf ihn. Wieder hat Max eine Frau im Schlepptau, deren Leben in seinen Händen liegt. Der gebrochene Held ließ seine Vorgeschichte in New York zurück, zog um nach São Paulo in Brasilien, um all dem zu entfliehen, neu anzufangen. Seinem Job als Detective des NYPD konnte er nicht mehr nachgehen. Nicht nach allem, was passiert war, was er getan hatte. Seine neue Profession: Personenschutz. Und doch ist alles beim Alten. Warum kann er diesem Teufelskreis nicht entkommen? So angestrengt Max auch darüber nachdenkt, er findet einfach keine Antwort darauf. Er weiß nur eines: Er würde nicht noch einmal versagen! Er würde das Mädchen, Giovanna, beschützen und sie wie vereinbart heil in die Obhut seines ehemaligen Polizeikollegen Passos übergeben. Dafür bekämpft Max Feuer mit Feuer, zieht seine Waffen, schießt zurück. Wehrt sich. Mit all seiner Kraft. Mit jeder Faser seines Körpers.

Und das so stylish wie eh und je. Denn sie ist wieder da, die berühmt-berüchtigte Zeitlupen-Action, welche von der **Max Payne**-Serie erfunden wurde und **Max Payne** im Shooter-Genre groß machte. Ein Max Payne schießt seine Widersacher nicht der Reihe nach einfach so nieder. Nein. Ein Max Payne erledigt seine Gegner in filmreifen Stunts. Er hechtet über Tische, lässt sich rückwärts fallen, läuft in Zeitlupe mitten durch den Kugelhagel und verteilt bei alledem selbst großzügig Todesgrüße in metallischer Form. Zusätzlich zu den „gewöhnlichen" Zeitlupen-Aktionen wird das Geschehen stellenweise automatisch verlangsamt. Das passiert in besonders spannenden Momenten der Handlung und soll so denkwürdige Momente schaffen.

Im Falle des uns präsentierten Abschnitts in São Paulo handelt Giovanna kurz unvorsichtig und wird von einem Gangster überrascht. Der wirft sie auf die Knie und hält ihr das kalte Metall seiner Pistole an den Hinterkopf. Die verängstigte Frau schreit verzweifelt nach Max. Doch der ist dummerweise gerade einen Raum weiter. Die Zeit verlangsamt sich augenblicklich, unser Held muss schnell handeln, rennt sofort los. Ihm bleiben nur wenige Sekunden, um mit einem seiner markanten Shoot-Dodges (dabei wirft sich Max gezielt und in Zeitlupe zu Boden) seitlich durch die Tür zu springen und Giovannas nahendes Ende durch einen gut platzierten Schuss direkt zwischen die Augen des Angreifers zu verhindern. Reagiert man an dieser Stelle zu langsam, heißt es Game over und noch mal versuchen.

Auch die Bullet Cam feiert ihr Comeback, wenngleich in etwas geänderter Form: Die Zeiten, als

NEUER ENTWICKLER, ANDERES FEELING? SO VIEL MAX PAYNE STECKT NOCH IN TEIL 3!

Bisher wusste niemand so recht, wie viel vom alten Charme der Reihe in Teil 3 erhalten bleibt. Wir geben nun die Antwort und bewerten die wichtigsten Aspekte anhand unseres aktuellen Kenntnisstands. Je mehr Pistolen eine Kategorie bekommt, desto ausgeprägter ist das typische **Max Payne**-Feeling.



Eine düstere Atmosphäre

Bisher lebte Max Payne stets in einem sehr düsteren Setting. Die Handlung spielte ausschließlich im nächtlichen New York, was eine melancholische Stimmung erzeugte, die Max' emotionales Befinden ausgezeichnet unterstrich. Bei **Max Payne 3** bricht Rockstar mit dieser Tradition. Man erlebt zwar Teile der Geschichte wieder im nächtlichen New York, doch die meiste Zeit begleiten Sie Max durch das sonnige São Paulo. Trotz der ständigen Bedrohung durch die aussichtslosen Situationen, in die Max sich ständig bringt, wollte eine düstere Stimmung in den uns gezeigten Abschnitten nie so recht aufkommen. Ob außerdem die aus den Vorgängern bekannten Traumszenen auch dieses Mal Einzug halten werden, steht bisher noch nicht fest.



Stylishe Zeitlupen-Action

Keine Frage, wenn es um die serientypisch atemberaubend in Szene gesetzten Shootouts geht, überzeugt **Max Payne 3** auf ganzer Linie! Die Bullet-Time-Manöver sind noch packender als zuvor und Max bewegt sich mit einer nie dagewesenen Eleganz. Abgerundet wird das durch zahlreiche Physik- und Partikeleffekte, wenn alles Mögliche zu Bruch geht. Ein Actionspektakel, wie es im Buche steht!



Markante Charaktere

Charaktere mit Tiefe und eine wendungsreiche Story rund um Rache, Verrat und Verlust zeichnen die Spiele-Reihe aus. Teil 3 bleibt diesen Prinzipien treu, auch wenn man Rockstars Einfluss bei der Storypräsentation deutlich spürt. Letztere fühlt sich für die Serie im ersten Moment etwas ungewohnt an, ist aber auf sehr hohem Niveau. Etwas anderes haben wir von Rockstar auch nicht erwartet.



Ein gebrochener Anti-Held

Der unfreiwillige Held hatte schon immer mit Problemen, sich selbst und seinem unausweichlichen Schicksal zu kämpfen. Doch im dritten Teil ist Max so sehr mit dem Leben durch wie nie zuvor. Er frönt dem Alkohol, ist schmerzmittelabhängig und wird nach wie vor von seiner schlimmen Vergangenheit verfolgt. Um seinem Hadern mit sich selbst Ausdruck zu verleihen, setzen die Entwickler auf innere Monologe des Anti-Helden.



UNSER FAZIT



Wird **Max Payne 3** ein stylishes Action-Fest, das ausgiebig Zeitlupen-Ballereien zelebriert? Mit Sicherheit! Wird es der Serie in allen Belangen gerecht? Ja, aber mit kleinen Abstrichen. Rockstar hat sehr genau darauf geachtet, die Seele von Remedys Action-Meisterwerk würdig einzufangen. Dennoch ist der Einfluss der **GTA**-Macher nicht zu verkennen, vor allem in puncto Storytelling und Präsentation. Ob **Max** den Wechsel des Settings nach São Paulo gut übersteht, muss sich noch herausstellen.

Drive-by-Shooting der Marke Payne: aus einem Linienbus! Rockstar will in **Max Payne 3** mit vielen denkwürdigen Szenen wie dieser aufwarten.

die Zeitlupenkamera einer Scharfschützenkugel folgte, sind vorbei. Stattdessen dient die Bullet Cam nun dem Zweck, den letzten Abschuss einer Gegnerwelle besonders dramatisch in Szene zu setzen. Es ist also amtlich: Max ist zurück und all das, was die legendären Shootouts der **Max Payne**-Spiele ausmachte, findet sich auch in Teil 3! Dank der weiterentwickelten Rockstar-Engine RAGE sogar noch packender und cooler als je zuvor. Jede Patronenhülse, die Max' Waffen ausspucken, fällt in der Zeitlupenfunktion gut sichtbar zu Boden. Treffer am Helden und seinen Gegnern werden realistisch durch Einschusswunden gekennzeichnet; die Ein- und Austrittsstellen der Patronen sind deutlich am Körper zu sehen. Getroffene Umgebungsobjekte gehen unter beeindruckenden Partikeleffekten zu Bruch und die Licht- und Spiegeleffekte hauchen der Spielwelt viel Plastizität ein.

Die Umgebung lässt sich übrigens sogar zum eigenen Vorteil nutzen. Bei der Schießerei im Busbahnhof steht beispielsweise ein Bus auf einer Hebebühne. Ballert man auf die Halterung der Bühne, kracht das tonnenschwere Fahrzeug hinab und zerdrückt darunter befindliche Feinde. An anderer Stelle verschanzen sich einige Schurken in der Nähe einer Zapfsäule einer Tankstelle. Ganz blöde Idee! Zwei, drei gezielte Uzi-Salven und die Zapfsäule fängt Feuer, explodiert und zündet die unbedacht handelnden Bösewichter an. **Max Payne 3** überlässt es Ihnen, ob Sie die Gegner unter Zuhilfenahme der Umgebung bezwingen, sie waffenstarrend und in Zeitlupe frontal attackieren oder sie – und das ist neu in der Serie – aus der Deckung heraus erledigen. Wie in sonstigen gängigen Shootern mit Verfolgerperspektive kann Max hinter Wänden, Schränken oder Ähnlichem Schutz suchen und sich zum Schießen hervorlehnen. In der uns präsentierten Mission dienten zum Beispiel ausrangierte Omnibusse als willkommenes Hindernis für eingehendes Feindfeuer. Wird Max doch getroffen, regeneriert seine Gesundheit nicht wie in vielen modernen Shootern mit der Zeit von selbst. Nur die Einnahme von Schmerzmitteln gewährt Linderung. Hier bleibt Rockstar den Wurzeln der Serie also treu. Nicht aber, was die Tragekapazität von Waffen angeht. Der Ex-Cop muss sich auf drei einhändige Ballermänner und einen zweihändigen Schießprügel – Schrotflinten, Sturmgewehre und dergleichen – beschränken, schleppt nicht mehr sein komplettes Waffenarsenal mit sich herum.

Neben der Beibehaltung der fantastischen Schießereien war es Rockstar sehr wichtig, den Charakteren Tiefe zu verpassen und der Präsentation der Handlung


Auch auf dem Boden liegend kann sich Max frei bewegen und auf Feinde feuern. Eine willkommene Neuerung, wenn man bedenkt, wie oft sich der Anti-Held mit Stunts zu Boden wirft.


Die Lücke zwischen Max' Vergangenheit und dem Neuanfang in São Paulo wird mit Rückblenden erzählt. Eine davon spielt in Max' New Yorker Appartement, wo ihm ein Killerkommando auflauert.

Wie im Vorgänger ballert der Held auch mit zwei Waffen gleichzeitig. Ob es zwei gleiche Pistolen, zwei verschiedene oder ein Revolver und eine Uzi sein sollen, obliegt dem Spieler.

eine wichtige Rolle beizumessen. Als uns Rockstar einen weiteren Spielabschnitt zeigt, können wir uns selbst ein Bild davon machen. Darin sehen wir, wie Max in seiner Wohnung in São Paulo von Passos abgeholt wird. Max' Chef, der Immobilienmogul Rodrigo Branco, verlangt nach ihm. Eigentlich passt das unserem sichtlich verkaterten Helden grade ganz und gar nicht in den Kram. Doch ihm bleibt keine Wahl. Er braucht den Job.

Kurz darauf bekommen wir einen völlig aufgelösten Branco zu Gesicht. In seiner Stimme ist kaum eine Spur von der Selbstsicherheit, die ein Mann in seiner Position ausstrahlen müsste. Stattdessen bewegt er sich unruhig hin und her. Er steht unter Spannung. Rodrigo diskutiert in einem top vertonten und sehr gut aufgemachten Dialog hitzig mit seinem Bruder – einem aufstrebenden Politiker São Paulos – und dem Polizeichef darüber, die Stadt zu verlassen. Nein, besser noch das Land! Sobald all der Ärger vorbei ist. Ärger? Was für Ärger? Dann erklärt Rodrigo Max das Dilemma: Rodrigos Frau Fabiana wurde entführt. Die Fabiana, für deren Sicherheit Max zuständig ist! Er hätte es von Anfang an besser wissen sollen. Er kann sich nicht vor seinem unausweichlichen Schicksal verstecken. Egal, wohin er sich verkriecht, am Ende holt es ihn immer wieder ein. Das Spiel nimmt sich viel Zeit, jeden der im Raum Anwesenden gekonnt in Szene zu setzen und die Charaktere auf den Spieler wirken zu lassen. Eben das, was wir von anderen Rockstar-Spielen wie **GTA 4** bereits gewohnt sind.

Auch Max' ständiges inneres Zerwürfnis und seine Entwicklung als Protagonist im Verlauf der Story lagen den Entwicklern sehr am Herzen. Visualisiert wurde die Geschichte in **Max Payne 2** durch Graphic Novels im Film-noir-Stil und Monologe, in denen sich Max mit seiner stetig schlimmer werdenden Lage auseinandersetzte. Die Entwickler greifen dieses Konzept auf und passen es an den filmischen Stil von Teil 3 an, indem sie auf eine animierte Variante dieser Erzählform setzen. So entsteht eine Mischung aus Zwischensequenzen und einzelnen, animierten Bildern in Spielgrafik, in denen wichtige Gedanken von Max durch Worte direkt auf dem Bildschirm hervorgehoben werden. Ein wenig wie in der TV-Serie **24**.

Die Handlung selbst verläuft nicht streng der Reihe nach, sondern springt wie in **Max Payne 2** vor und zurück. Neben dem Spielausschnitt auf dem Busbahnhof und dem Treffen in der Villa sahen wir noch eine dritte Mission in New York, die inhaltlich zwar vor Max' Umzug nach São Paulo spielt, sich im Spiel aber auch als Rückblick zwischen zwei Missionen in der brasilianischen Stadt abspielen könnte. Sicher wissen wir's noch nicht, da Rockstar bisher keine Details zur Story und deren Verlauf preisgibt. In New York sehen wir jedenfalls einen Max, wie wir ihn aus dem Vorgänger kennen: volles Haar, glattrasiert und seinen schwarzen Ledermantel tragend. Der unfreiwillige Held durchläuft bis zum Ende des Spiels also nicht nur eine innere Entwicklung, er wechselt auch mehrfach sein äußeres Erscheinungsbild. Fans der bisherigen Teile sollen dadurch ebenso auf ihre Kosten kommen wie Neulinge, die sich einfach nur ein cool inszeniertes Action-Spiel in der von Rockstar gewohnten Qualität wünschen. Nach unseren gesammelten Eindrücken meinen wir: Es sieht ganz danach aus, dass beide Zielgruppen mit dem dritten Max glücklich werden dürften. Und wir sowieso! ❑



„Der neue Max ist wieder ganz der Alte. Nur eben noch kaputter!"

Viktor Eippert

Groß war meine Anspannung vor der Präsentation. Kaum etwas war bisher bekannt, zu viele Fragen offen. Wird hier wirklich ein Spiel zusammengeklöppelt, das den Namen **Max Payne** zu Recht trägt? Entsprechend groß war die Erleichterung, als mir klar wurde, dass meine anfänglichen Zweifel unbegründet waren. Schon nach dem ersten Kugelwechsel hatte ich das Bedürfnis, selbst Hand anzulegen und jeden einzelnen Schuss so atemberaubend wie möglich zu inszenieren. Die Schießereien sind **Max Payne** in Reinkultur und stylish wie nie zuvor! Störend finde ich nur, dass Teil 3 mit der düsteren Atmosphäre der Reihe bricht. Für mich gehört die atmosphärische Nachtstimmung genauso zu einem **Max Payne** wie die fantastisch inszenierte Zeitlupen-Action!

GENRE: Action
PUBLISHER: Rockstar Games
ENTWICKLER: Rockstar Studios
TERMIN: März 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Mit Waldläufer-Skills beherrschen Sie viele Moves für Doppelklingen und haben Schleich-Talente.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Von: Sebastian Stange

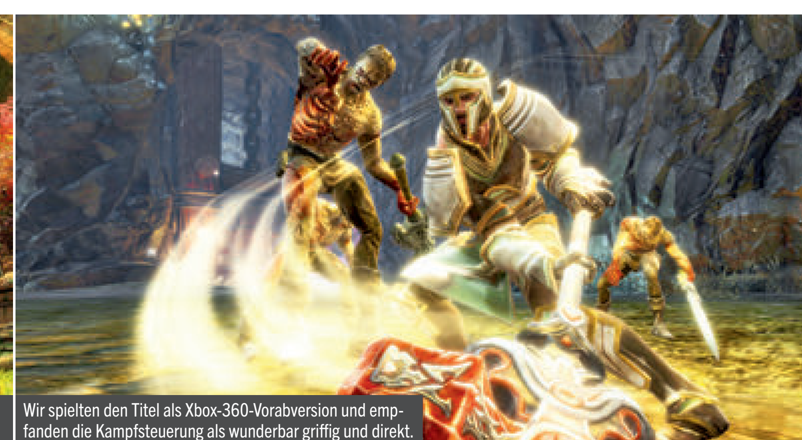
Ein Action-RPG mit offener Welt, furiosen Kämpfen und großer spielerischer Freiheit!

Wir haben ein Problem: Gerade einmal zwei Stunden nachdem wir einen brandneuen Charakter erstellt haben und in die Spielwelt von **Reckoning** eingetaucht sind, werden wir beim erfolglosen Versuch, eine verzauberte Truhe zu entschärfen, verflucht. Mist! Jetzt haben wir praktisch keine Zauber-Energie mehr, bis wir den Fluch losgeworden sind. Wie das geht? Keine Ahnung! Wir sind schließlich gerade erst von den Toten auferstanden und einem Angriff der dämonischen Tuatha, böser und chaotischer Abkömmlinge einer alten, elfenartigen Rasse, entkommen. Dann sind wir beim Erkunden der Spielwelt in Webwood gelandet, einem kleinen Dörfchen mit einem großen Spinnenproblem. Klar helfen wir da gerne! Doch nun dieser Fluch! Wir sind hilflos. Am Ende lassen wir uns von einem Entwickler helfen, der uns per Schnellreisesystem zur Nachbarstadt bringt, wo wir den entsprechenden Fachmann aufsuchen. Na toll, das hätten wir gern alles gewusst, bevor wir uns an der verzauberten Truhe versuchten. Aber wirklich verärgert sind wir deshalb nicht, schließlich hat es fast schon Seltenheitswert, bereits in den ersten Spielstunden eines aktuellen Rollenspiels eine derartige Freiheit zu genießen.

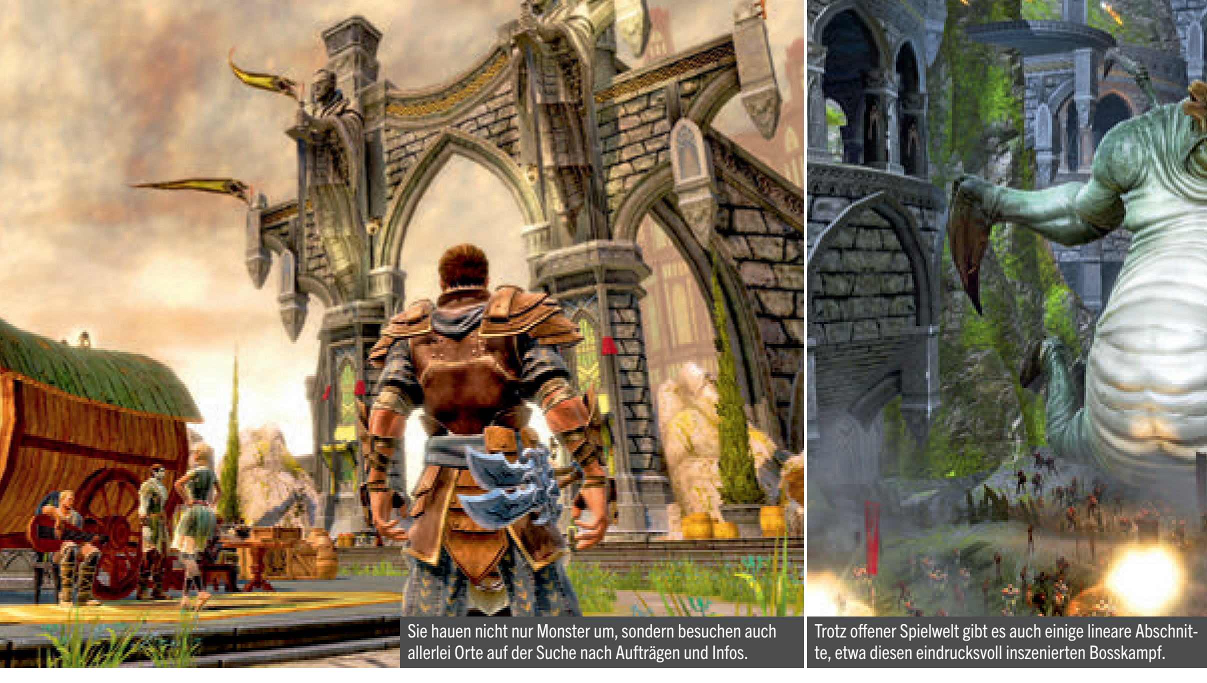
Was wir vor unserem Anspiel-Termin von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** bereits wussten, klang verlockend: Offene Spielwelt, klassische Fantasy, Abertausende Items sowie ein ausgefeiltes Kampfsystem im Stile eines klassischen Actionspiels. Und wir freuen



Diese Kreatur würgt im Kampf Eier hervor, aus denen nach kurzer Zeit bissiger Nachwuchs schlüpft.



Wir spielten den Titel als Xbox-360-Vorabversion und empfanden die Kampfsteuerung als wunderbar griffig und direkt.



Sie hauen nicht nur Monster um, sondern besuchen auch allerlei Orte auf der Suche nach Aufträgen und Infos.

Trotz offener Spielwelt gibt es auch einige lineare Abschnitte, etwa diesen eindrucksvoll inszenierten Bosskampf.

uns, Ihnen bestätigen zu können: Das ist alles drin! Und die Kämpfe steuern sich wirklich gut. Sie bewegen sich herrlich flink von Gegner zu Gegner, blocken Angriffe, weichen mit Rollen aus und wechseln mühelos zwischen zwei Waffen oder diversen Zaubern. Das spielt sich griffig, hat wirklich etwas von einem Action- oder Prügelspiel. Und dennoch haben wir hier ein ganz klassisches Rollenspiel vor uns. Sprich: Mit der falschen Waffe richten Sie kaum Schaden bei Ihren Widersachern an. Es gilt, Resistenzen und Immunitäten zu beachten sowie Waffen, Items und Rüstungsteile mit Bedacht auszuwählen. Uns machte dieses Getüftel viel Spaß. Ebenso freute uns, dass es im Spiel tatsächlich sinnvoll ist, die Talentbäume Macht (Krieger), Finesse (Schurke/Waldläufer) und Magie (Zauberer) frei zu kombinieren. Unser Mix aus starkem Krieger und flinkem Schurken spielte sich prima und griff je nach Situation blitzschnell mit Feuerdolchen oder langsam und schlagkräftig mit einem Eis-Schwert an. Als weniger spaßig empfanden wir die träge Kamera, die gern das Kampfgeschehen aus den Augen verlor. Hier muss nachgebessert werden!

Neben dem guten Kampfsystem empfanden wir vor allem die eingangs erwähnte Freiheit bemerkenswert. Vielleicht liegt es daran, dass der Mutterkonzern des Entwicklerstudios bereits seit Jahren an einem Online-Rollenspiel im **Amalur**-Universum arbeitet? Und vielleicht sind einige Designs daraus in **Reckoning** gelandet? Denn wie in **World of Warcraft** wurde unsere Spielfigur innerhalb kürzester Zeit mit Haupt- und Nebenaufgaben bombardiert und mit einer Vielzahl von Spielelementen konfrontiert. Da gibt es im Wald Kräuter für Alchemie zu finden und da hinterlassen Gegner Zutaten, um Juwelen herzustellen, mit denen sich wiederum gesockelte Waffen aufwerten lassen. Oder es finden sich Bücher, in denen Sie die Geschichte des Fantasy-Reichs nachlesen können. Kurzum: Wir wurden geradezu mit Eindrücken und Möglichkeiten erschlagen, hatten keine Chance, in der knappen Anspielzeit ein Thema gründlich zu verfolgen, und schauten uns einfach aufs Geratewohl um. Am Ende verbrachten wir viel Zeit damit, Webwood von seiner Spinnenplage zu befreien. Das machte Spaß. Richtig cool war es dann, sich nachher mit den Journalisten-Kollegen auszutauschen. Die haben in derselben Spielzeit ganz andere Abenteuer erlebt. Das ist doch klasse, wenn ein Titel den Spieler einfach machen lässt! ❑

„Boah, ist das groß und komplex. Ein echter Brocken!“

Sebastian Stange

Reckoning ist ein gewagter Mix aus Actionspiel und RPG und geht einige Kompromisse ein. Die Grafik ist solide, jedoch nicht ganz so spektakulär wie etwa bei **The Witcher 2**. Außerdem ist das Storytelling nicht auf dem Niveau von Rollenspielhits wie **Mass Effect 2** oder **Fable 3** – auch wenn ich einige der Charaktere im Spiel wirklich mochte. Allen voran hat es mir ein zum Menschen verzauberter Wolf angetan, den ich im Wald traf. Seine Aussprache war herrlich knurrig. Ich befürchtete anfangs, **Reckoning** würde mit seiner Spielidee nichts Halbes und nichts Ganzes werden, da irrte ich aber. Es ist ein riesiges, komplexes Spiel und es scheint darauf zu vertrauen, dass Sie sich die Zeit nehmen, es ausführlich zu ergründen.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Big Huge Games
TERMIN: 10. Februar 2011

EINDRUCK **GUT**



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Von: Felix Schütz

Letztes Probespielen vor dem großen Test: Schon Wochen vor Release begaben wir uns stundenlang auf Drachenjagd.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Bis zum Release von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** sind es nur noch wenige Wochen – schon am 11. November 2011 steht Bethesdas neuer Rollenspielriese im Händlerregal. Höchste Zeit also, dass wir noch mal Probe spielen können: Etwa drei Stunden lang sind wir mit einer Xbox-360-Fassung in **Skyrim** abgetaucht, haben die Welt erkundet, Quests gelöst und einen mächtigen Drachen erschlagen – ein kurzer Spaß, der aber große Lust auf mehr machte.

Unser erster Ausflug in **Skyrim** beginnt in einer Höhle, etwa 45 Minuten nach dem eigentlichen Spieleinstieg. Das Intro verschweigt man uns, denn Bethesda will nicht, dass wir den Anfang der Geschichte sehen und ihn womöglich verraten, die Spieler sollen die Handlung selbst erleben. Sicher ist nur: Zunächst wird der Spieler – typisch für **The Elder Scrolls** – ein Gefangener sein, zur Exekution bestimmt, der sich im Laufe des Tutorials aus seiner Misere befreit und hinaus in die Welt zieht. Warum er das tut, darüber lässt sich derzeit nur rätseln. Sicher ist lediglich, dass der Spieler in die Haut des Dovahkiin schlüpft, des Drachengeborenen, der sich seinen blutsverwandten Riesenechsen in den Weg stellt.

Die vielen Details der Charaktererstellung mit ihren zehn wählbaren Rassen und zig Aussehensmerkmalen überspringen wir, stattdessen wählen wir einfach den erstbesten Helden, den uns das Spiel anbietet. Denn wir wollen so schnell wie möglich raus ins Freie, raus in diese offene Fantasywelt, die in etwa so groß ausfällt wie die von **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, dabei aber deutlich mehr Inhalte bieten soll – mehr als 200 Stunden wird man laut Bethesda benötigen, um alles zu sehen.

Die ersten Schritte unseres Helden führen ihn durch eine zerklüftete, raue Gebirgslandschaft. Bäume und Sträucher durchziehen die steinige Umgebung, Wasserfälle ergie-



In finsteren Höhlen am Wegesrand lauern untote Dämonen, die Sie mit Stahl und Magie in ihre Schranken weisen.

SAMMLEREDITION & ALTERSFREIGABE



Wie die meisten Rollenspiele heutzutage wird auch **The Elder Scrolls 5: Skyrim** in einer Sammlerausstattung erhältlich sein. Die riesige Box enthält:

- Eine 12 Zoll hohe und aufwendig produzierte Statue des Drachen Alduin, der in der Geschichte von **Skyrim** eine wichtige Rolle einnimmt
- Ein hochwertiges Artbook mit über 200 Seiten, das neben vielen farbigen Zeichnungen auch ein Vorwort des Game Directors Todd Howard und Kommentare des Entwicklerteams enthält
- Eine Film-DVD mit der Dokumentation „The Making of The Elder Scrolls V: Skyrim" bietet Einblicke in die Entwicklung des Spiels.

Die Collector's Edition – die nach gegenwärtigem Kenntnisstand übrigens keinen Soundtrack enthält – schlägt mit stolzen 150 Euro zu Buche.

Da **Skyrim** auch einige brutale Finishing Moves inklusive Enthauptungen enthält, war die Frage nach der Altersfreigabe denkbar spannend. Mitte September gab Bethesda dann Entwarnung: **The Elder Scrolls 5: Skyrim** wird in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben und komplett ungeschnitten sein.



ßen sich in kleine Flüsse, in weiter Ferne ziehen Wolken träge an den Bergspitzen vorbei. Auch die Farben tragen ihren Teil zu der dichten, nordischen Stimmung bei – anstelle von bunter, comichafter Fantasy, wie man sie etwa aus **Fable 3** oder Blizzard-Spielen kennt, setzt **Skyrim** auf erdige und realistische Farbgebung, passend zu den glaubhaften Kostümen, Rüstungen und Waffen.

Überzeugend ist die Mittelalteratmosphäre von Anfang an, nicht zuletzt dank der lebendig wirkenden Umgebung – schon nach wenigen Schritten flitzt uns etwa ein Hirsch entgegen, gefolgt von einem Jagdhund und im Anschluss sein Besitzer, ein Jäger, der es auf das Wild abgesehen hat. Als wir ihn ansprechen, bietet er uns einige seiner Waren zum Verkauf an. Doch wir schlagen das Angebot aus, denn uns dürstet es nach Heldentaten! Unser Questlog allerdings ist noch völlig leer, darum steuern wir etwas rat- und ziellos einfach den nächstbesten Ort an. Um den Weg dorthin zu finden, öffnen wir die hübsche Übersichtskarte, die nun direkt aus der Spielwelt herauszoomt, ansonsten aber ähnlich funktioniert wie in **Fallout 3**: Sobald man einen Ort entdeckt hat, darf man ihn bequem per Schnellreise ansteuern. Wir markieren uns Riverwood als Reiseziel, ein lauschiges Dörfchen gleich in der Nähe, das herrlich belebt wirkt: NPCs unterhalten sich, geben Kommentare ab, laufen herum und gehen ihrem Tagewerk nach. Wir wenden uns zunächst an den Schmied, fragen ihn nach Arbeit. Er bittet uns, für ihn einen eisernen Dolch anzufertigen – ein Übungsauftrag, dank dem wir den Umgang mit dem Schmiedehammer erlernen und damit eines von mehreren Handwerkssystemen ins **Skyrim** ausprobieren. Anders als in **Oblivion** hat das Schmieden übrigens nichts mehr mit dem Reparieren von Items zu tun – denn Ausrüstung verliert in **Skyrim** keine Haltbarkeit mehr. Waffen und Rüstungen bleiben also stets so stabil und nützlich wie am ersten Tag.

SCHMIEDEN, ALCHEMIE UND MEHR: DIE CRAFTING-SYSTEME IN SKYRIM

In Skyrim gibt es mehrere Wege, um die Ausrüstung des Helden auf Vordermann zu bringen und neue Gegenstände herzustellen.

KOCHEN
Verschiedenste Zutaten sind in der Spielwelt verteilt: Von Tieren kann der Spieler Fleisch gewinnen, diverse Kräuter pflückt man am Wegesrand und Früchte oder Pilze findet man nicht nur in der Wildnis, sondern auch in den Vorratslagern von Banditen und anderem Gesocks. All das Zeug lässt sich zu neuen Gerichten verkochen, Fleisch etwa wird am Lagerfeuer gegrillt. Die Speisen füllen nicht nur Lebenspunkte auf, sondern können auch besondere Boni gewähren.



ALCHEMIE
Ähnlich wie in früheren **The Elder Scrolls**-Spielen ist es auch in **Skyrim** möglich, verschiedenste Tränke zu brauen. Dazu sammelt der Spieler allerlei Zutaten, von Pilzen und Kräutern über Körperflüssigkeiten und Knochenstaub bis hin zu Insekten – selbst Bienen lassen sich im Flug fangen! Diese Rohstoffe werden an Alchemietischen zu nützlichem Gebräu verarbeitet.

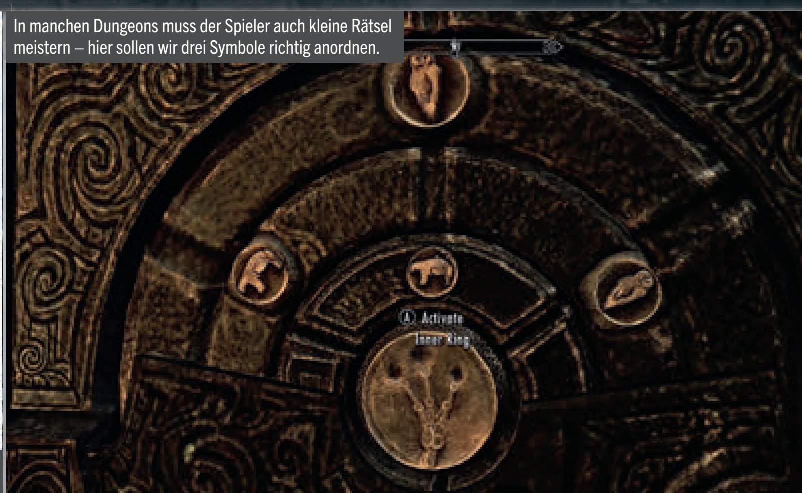
VERZAUBERN
Überflüssige magische Gegenstände darf man in **Skyrim** an Verzaubererpulten auseinanderbauen, um so ihre Eigenschaft zu extrahieren – das Item wird dabei zerstört. Die so gewonnene Verzauberung lässt sich anschließend auf jedes beliebige Item übertragen – vorausgesetzt, man besitzt die dafür benötigten Seelensteine.

SCHMIEDEN
Eine Änderung im Vergleich zu **Oblivion**: Items verlieren keine Haltbarkeit mehr. Stattdessen darf der Spieler selbst neue Gegenstände schmieden. Außerdem ist es möglich, Waffen und Rüstungen an Werkbänken und Wetzsteinen mehrmals aufzuwerten.

Nachdem wir unsere Schmiedekünste unter Beweis gestellt haben, suchen wir die Dorftaverne auf, erkundigen uns dort bei dem Wirt Orgnar, ob er vielleicht einen Job für uns hat. Der Mann erzählt uns von einem Kopfgeld, das auf eine Banditengruppe ausgesetzt ist. Den Auftrag nehmen wir natürlich gerne an und machen uns gleich auf den Weg zu unserem Zielort, ein nördlich gelegenes Camp mitten in der frostigen Tundra. Zwar hätten wir uns für die Reise auch ein Pferd zulegen (sprich: kaufen oder stehlen) und damit flott zu unserem Ziel reiten können, doch wir entschließen uns zu einem altmodischen Fußmarsch. So können wir nämlich in Ruhe die Umgebung erkunden – unser Kompass blendet unterwegs Symbole ein, sie stehen für die vielen Höhlen, Minen, Häuser und Geheimnisse, die links und rechts am Wegesrand von **Skyrim** warten. So verlockend! Doch wir bleiben standhaft und suchen das Banditencamp auf – dort kommt es zum ersten Kampf.

Obwohl die Gefechte aus der Ego-Perspektive stark an die aus **Oblivion** erinnern, gibt es einen wichtigen Unterschied: In **Skyrim** darf der Spieler die rechte und die linke Hand des Helden unabhängig voneinander mit Waffen, Schilden oder Zaubern belegen. Zum Vergleich: In **Oblivion** konnte man Waffen schwingen und trotzdem zwischendurch Zauber einsetzen. In **Skyrim** hingegen müssen Waffen und Fähigkeiten einzeln angewählt und auf beide Hände verteilt werden. Der Vorteil: So darf man Waffen und Zauber nun frei kombinieren – beispielsweise braten wir unseren Feind zunächst mit einer linkshändigen Flammenwalze und setzen dann direkt mit ein paar rechtshändigen Schwertstreichen nach. Damit dieser Wechsel möglichst flott abläuft, hat Bethesda ein neues Favoritenmenü einge-


Belegt man beide Hände mit dem gleichen Zauber, lässt sich eine kombinierte, stärkere Variante des Spruchs auslösen.



In manchen Dungeons muss der Spieler auch kleine Rätsel meistern – hier sollen wir drei Symbole richtig anordnen.

Kämpfe fühlen sich besser an als im Vorgänger **Oblivion** – vor allem der gleichzeitige Einsatz von Waffen und Magie macht einen guten Eindruck.

fügt, das Konsolenspielern prima gefallen dürfte – PC-Spieler können zusätzlich ihre Lieblingsausrüstung und Zaubersprüche bequem auf die Schnelltasten 1 bis 8 verteilen, wie man es aus **Oblivion** und **Fallout 3** kennt.

Die Kämpfe – erneut mehr auf Action als auf Taktik getrimmt – fühlen sich besser an als in **Oblivion**: Gegner besitzen ein größeres Bewegungsrepertoire und hin und wieder wird ein Gefecht sogar mit sehenswerten Finishing Moves in Zeitlupe beendet, etwa als sich unsere Axt knirschend in den Kopf unseres Widersachers gräbt. Selbst Enthauptungen sind möglich! Trotz solcher Szenen ist **Skyrim** ab 16 Jahren in Deutschland freigegeben – und zu 100 Prozent ungeschnitten.

Wir kämpfen, blocken und schleichen, setzen Magie ein, machen uns mit dem Bogen vertraut, knacken Schlösser, stellen Items her – unweigerlich steigen wir da nach einer Weile im Level auf. Allerdings nicht, weil wir etwa Erfahrungspunkte gesammelt hätten, denn so etwas gibt es in **Skyrim** nicht. Stattdessen bietet das Spiel 18 Fähigkeiten (Skills), die – typisch für **The Elder Scrolls** – durch Benutzung stärker werden. Neu und ungewohnt: Bethesda hat sowohl die Klassen als auch die aus **Oblivion** bekannten Attribute aus **Skyrim** entfernt – das bedeutet, *alle* Skills fördern nun die Charakterentwicklung! Man braucht nur eine bestimmte Anzahl von Talenten verbessern, um im Level aufzusteigen – welche Talente das jedoch sind, ist egal. Auf diese Weise kann man seinen Charakter weitaus freier entwickeln als in **Oblivion**. Nach einem Levelaufstieg darf man einen Punkt in einen der 18 Skills investieren, denn hinter jedem verbirgt sich noch ein kleiner Upgrade-Baum, über den man die Basisfähigkeiten weiter ausdefiniert – motivierend!

Nachdem wir die Banditenbande erledigt haben, meldet sich unser Questlog: Wir sollen nun die Stadt Whiterun aufsuchen, ein von Mauern geschütztes Bollwerk ganz in der Nähe, denn dort wartet eine Belohnung für die Diebesjagd auf uns. Gesagt, getan! In Whiterun angekommen, erfahren wir von einem der Anwohner, dass wir Bargruuf the Greater besuchen sollen, den Regenten von Whiterun. Der stämmige Kerl trägt uns endlich die erste Hauptquest auf: Seine Ländereien werden von einem Drachen bedroht, wir sollen die Gefahr abwenden. Dazu müssen wir einen Dungeon erkunden, Bleak Falls Barrow, denn dort ist eine magische Schrifttafel verborgen, die wir für einen Wissenschaftler des Jarls beschaffen sollen. Auf zu neuen Heldentaten!



Im Inventar von **Skyrim** werden Items – typisch für Bethesda-Spiele – in Listenform dargestellt. Neu ist die Möglichkeit, Gegenstände in eine Favoritenliste aufzunehmen, um so schneller zwischen Waffen und Zaubern wechseln zu können. Kleine Symbole zeigen zudem die besten Items an, die der Spieler derzeit besitzt.



Kämpfe gegen Drachen kommen – laut Entwickler – völlig ohne Skripts aus. Der Spieler muss die Echsen besiegen, um ihre Seelen zu ernten und so neue Magie zu erlernen.

Es gibt etwa 150 Dungeons in **Skyrim**. Jeder davon wurde von Hand designt, und das merkt man auch, denn Bleak Falls Barrow wirkt stimmiger und durchdachter als die generischen Höhlen in **Oblivion**. So müssen wir nicht nur eine toll inszenierte Riesenspinne als Miniboss lynchen und Untote zurück in ihre Gräber prügeln, sondern auch Fallen ausweichen und sogar Rätsel lösen. Ein versperrtes Tor öffnet sich etwa erst, nachdem wir drei Symbolschalter korrekt betätigt haben – eine willkommene Abwechslung. Am Ende des Dungeons legen wir uns mit einem untoten Priester an und luchsen ihm die Steinplatte ab. Quest gelöst, zurück nach Whiterun!

Bei Balgruuf erhalten wir die letzte Aufgabe unserer kleinen Anspielsession: Der stämmige Jarl bittet uns endlich, gemeinsam mit einigen NPC-Kriegern jenen Drachen zu bekämpfen, der sein Städtchen bedroht. Mit magischer Breitaxt in der Hand, gehörntem Helm auf dem Kopf und reichlich Heiltränken im Gepäck machen wir uns zielstrebig auf in die Wildnis – und werden an einem verfallenen Wachturm fündig: Der Drache düst klasse animiert auf uns herab, spuckt uns Feuer entgegen, unser Lebensbalken sinkt bedrohlich, wir suchen hinter einer Mauer Deckung. Wie knackt man so ein mächtiges Viech? Während unsere NPC-Begleiter um ihr Leben kämpfen, beharken wir das Biest erst mal mit Pfeil und Bogen und schicken einige Feuerzauber hinterher – so zwingen wir es nach einer Weile zur Landung. Nun stürzen wir uns mit der Breitaxt auf die Riesenechse, schlagen ein ums andere Mal auf den Gegner ein, suchen immer wieder Deckung und tanken Lebenskraft. Mit dieser simplen Taktik sind wir siegreich – der Gegner ist tot. Ein Erfolgserlebnis, das uns auch mit einer neuen Fähigkeit belohnt: Nun können wir die Seele des besiegten Drachen aufnehmen und erlernen so eine neue magische Fähigkeit – einen Drachenschrei, der es uns ermöglicht, Gegner mit einer magischen Druckwelle umzufegen.

Dass die PC-Version von **Skyrim** besser aussehen wird als die von uns gespielte Konsolenfassung, steht außer Frage. Doch schon die Xbox-360-Version beweist: Die Grafik wird trotz neuer Engine keine Rekorde brechen, hinterlässt aber einen guten Eindruck – manch verwaschene Textur und schwindende Entfernungsdetails muss man zwar verkraften, doch dafür versöhnen der erwachsene Stil und die Liebe zum Detail. Auch wird der PC-Version wieder ein umfangreiches Toolset beiliegen – schon **Oblivion** und **Fallout 3** haben davon stark profitiert, sodass auch im Fall von **Skyrim** die ersten Mods nicht lange auf sich warten lassen dürften. ❑


Typisch Bethesda: Die offene Spielwelt fällt riesig aus. Die Weitsicht ist bereits auf der Xbox 360 eindrucksvoll, auf dem PC dürfte sie noch wesentlich höher sein.

„Genau was ich erwartet habe – Skyrim wird ein großes Spiel!“

Felix Schütz



Ich fange mal mit meinen Sorgen an, denn die sind es, die das fertige Spiel noch ausräumen muss. Bethesda macht aus der Story von **Skyrim** ein großes Geheimnis. Warum eigentlich? Ist die Geschichte denn wirklich *so* toll, dass man nichts davon verraten darf? Da muss mich **Skyrim** noch überzeugen! Ansonsten habe ich keinen Grund, an Bethesdas Werk zu zweifeln: Die Spielwelt ist ernst, grimmig und stimmungsvoll, die Charakterentwicklung macht Spaß, die Kämpfe fühlen sich gut an und meine Lust auf bessere Items ist geweckt. Nun muss noch die PC-Fassung beweisen, dass sie die Konsolenvarianten mit schöneren Texturen und besserem Interface abhängen kann – dann endlich ist es da, mein Lieblingsspiel für diesen Winter.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Bethesda Game Studios
PUBLISHER: Bethesda Softworks
TERMIN: 11. November 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Die farbenfrohen Zaubereffekte sind ein Highlight der comichaften, flüssigen 3D-Grafik.

Torchlight 2

Von: Felix Schütz

Das gibt's nur bei PC Games: Diablo-Schöpfer Max Schaefer stellt sein neues Werk vor und trifft unsere Leser!

Hoher Besuch in den Redaktionsräumen von PC Games: Anfang Oktober besuchte uns Max Schaefer, ein gut gelaunter Kalifornier, der die Welt der PC-Spiele kräftig beeinflusst hat. Max ist kein Geringerer als einer der Gründer von Condor (später Blizzard North) und damit einer der drei Erfinder von **Diablo** (1996). Er war maßgeblich an der Entwicklung von **Diablo 2** beteiligt, wirkte später bei Flagship Studios an **Hellgate: London** und **Mythos** mit und gründete schließlich seine eigene Firma Runic Games, um sich mit **Torchlight** erneut einen Namen als Hack&Slay-Experte zu machen. Mittlerweile ist sein Team mit **Torchlight 2** beschäftigt, das Spiel steht kurz vor der Fertigstellung und exklusiv in PC Games stellt Max eine aktuelle Version vor.

Doch Schaefer war nicht unser einziger Gast! Robert und Michael, zwei treue Leser von PC Games, durften uns am gleichen Tag besuchen, um gemeinsam mit uns und dem Kult-Entwickler **Torchlight 2** zu spielen und natürlich von früh bis spät über Action-RPGs zu fachsimpeln.

„**Torchlight 2 ist mehr** als nur eine Überbrückung zu **Diablo 3**!" – das findet Robert nach einigen Spielstunden. Der 28-jährige Student hat Recht: **Torchlight 2** fühlt sich nicht wie ein simpler Abklatsch an. Und das, obwohl es erneut und ganz bewusst die klassische **Diablo**-Formel kopiert. Das ist auch gut so, denn Runic Games weiß genau, wie solche Spiele funktionieren: Leicht bedienbare Kämpfe, tonnenweise Beute, motivierende Heldenentwicklung und zufallsgenerierte Levels, das alles zeichnet auch **Torchlight 2** aus.



DAS IST NEU!

Was zeichnet Torchlight 2 aus, wodurch hebt es sich von der Konkurrenz ab?

- MULTIPLAYER: **Torchlight 2** lässt sich über LAN-Netzwerke wie auch kostenlos online spielen – der wichtigste Unterschied zum Vorgänger.
- KEIN ONLINE-ZWANG: Anders als **Diablo 3** ist **Torchlight 2** auch problemlos offline spielbar.
- MEHR UMFANG: Wo das erste **Torchlight** nur eintönige Dungeons bot, entführt **Torchlight 2** auch in weitläufige Oberwelten. Der Umfang des Spiels ist etwa drei Mal so groß wie der des Vorgängers.
- NEUE HELDEN: Das Spiel bietet vier brandneue Klassen: Outlander, Berserker, Embermage und Engineer.



Anders als der Vorgänger hat **Torchlight 2** endlich auch weitläufige Außenlevels wie diese Wüste zu bieten.

Die wichtigste Neuerung des Spiels ist aber sein Multiplayer-Modus. Bis zu sechs Spieler können gleichzeitig in einer Partie mitmischen, und zwar nicht nur online, sondern auch klassisch über LAN-Netzwerke. Bei der Gelegenheit muss Max grinsen: „Oh, wir haben nicht nur Online- und LAN-Support, sondern betonen auch gerne, dass man den Einzelspielerpart von **Torchlight 2** problemlos offline spielen kann. Es gibt keine Online-Pflicht." Damit spielt Max natürlich auf **Diablo 3** an, das eine dauerhafte Internetverbindung verlangt – ein Zwang, der viele Fans verärgert hat.

Aus vier Klassen muss man in **Torchlight 2** wählen. Michael, 27 Jahre alt und Student auf Lehramt, hat einen klaren Favoriten: „Am besten hat mir der Engineer gefallen; der ist zwar ein bisschen behäbig, aber wo der draufhaut, da wächst so schnell kein Gras mehr. Außerdem kann er zwei kleine Bots herbeirufen, die nicht nur putzig sind, sondern ihn auch aktiv im Kampf und passiv durch Buffs unterstützen." Robert kann dem Engineer, der an einen hochgerüsteten Paladin erinnert, jedoch nicht so viel abgewinnen: „Die Roboter sind zwar cool, aber mir spielt sich die Klasse etwas zu steif." Robert gefällt dafür der Embermage, ein Kampfmagier, der mit Feuerbällen, Blitzen und Eispfeilen austeilt: „Wahnsinnige Effekte!", jubelt er. Auch die actionbetonte, schnelle Spielweise sagt ihm zu: „Der Embermage lässt das Gefühl von wahrer Macht aufkommen."

Auch die beiden anderen Klassen hinterlassen beim Anspielen einen guten Eindruck: Der Outlander ist ein agiler Fernkämpfer, der mit Pistolen und Gewehren austeilt. Trotz seiner zerbrechlichen Statur sind seine Attacken nicht weniger effektgeladen als die der anderen Klassen, er mäht problemlos ganze Gegnergruppen im Alleingang nieder. Die vierte und letzte Klasse ist der Berserker, ein cool inszenierter Nahkämpfer, der – wenn richtig gespielt – in kurzer Zeit massig Schaden austeilt.

Die Kämpfe können im Koop-Modus leicht ausarten – bei mehr als vier Spielern erkennt man in dem Effektgewitter oft gar nichts mehr. Bei kleinen Spielergruppen zeigt sich aber: Trotz niedrig aufgelöster Texturen sieht **Torchlight 2** gut aus. Michael findet: „Die Grafik halte ich für äußerst passend und stimmungsvoll. Im Vergleich zum Vorgänger wurde technisch zwar nur Feintuning betrieben, doch dafür gefallen mir vor allem die neuen Außengebiete mit ihrer ‚gemalten' Optik." Robert stimmt zu: „Der Grafikstil ist zwar comichaft, aber auch wunderschön." Michael gibt jedoch zu bedenken: „Wem schon **Diablo 3** zu bunt ist, der wird hier wohl nicht glücklich."

Atmosphärisch ist das Spiel allemal – die orchestrale Musik von Matt Uelmen, der schon den Soundtrack von **Diablo** verantwortete, klingt stimmungsvoll aus den Boxen. Das Spiel erscheint hierzulande außerdem komplett übersetzt – der Adventure-Spezialist Daedalic (**Harveys Neue Augen**) übernimmt die Lokalisation.

Unsere Demo-Version umfasst einen kleinen Teil des zweiten Aktes, ein Wüstengebiet, das – ähnlich wie in **Diablo 2** – von Dungeons und Grabtempeln durchzogen ist. Drei große Akte wird es im fertigen Spiel geben, das entspricht laut Runic Games etwa dem dreifachen Umfang des Vorgängers. Zudem bietet **Torchlight 2** endlich auch weitläufige Außengebiete – ein Segen gegenüber



Die Jagd nach neuer, besserer Beute ist ähnlich motivierend wie im großen Vorbild **Diablo**.

EXKLUSIVER BESUCH BEI PC GAMES

Als einzige deutsche Redaktion durften wir den Diablo- und Torchlight-Miterfinder Max Schaefer empfangen.

Der sympathische Kalifornier hatte eine neue Version von **Torchlight 2** im Gepäck, die er mit uns und unseren Lesern spielte. Einen Tag später ließ sich Max sogar zu einem Live-Rollenspiel überreden. Das Bild rechts zeigt das Finale des Plastikschwert-Spektakels: Max verprügelt einen unserer Stuntleute, den wir als Diablo verkleidet hatten, mit einer Fackel.


Max Schaefer (zweiter v. l.) mit den PC-Games-Redakteuren Felix Schütz, Viktor Eippert und Peter Bathge.


„Torchlight 2 übernimmt die Fackel und trägt sie mit Würde!"

NAME: Michael Kister ALTER: 28 Jahre
BERUF: Student (Lehramt Gymnasium, Altgriechisch und Latein)

MICHAEL ÜBER TORCHLIGHT 2:

„Schon der Vorgänger hat diese **Diablo**-Tugenden hervorragend umgesetzt, wesentlich besser als jedes andere Spiel, das sich anschickte, in die Fußstapfen von **Diablo 2** zu treten. **Torchlight 2** merkt man sofort an, wer dahintersteckt. Es hat sich lange nicht mehr so gut angefühlt, Monsterhorden niederzuhauen, besserer Ausrüstung nachzujagen und seinen Helden hochzuleveln."


„Die einzig wahre Alternative zu Diablo 3!"

NAME: Robert Hofmann ALTER: 27 Jahre
BERUF: Student (Jura und BWL)

ROBERT ÜBER TORCHLIGHT 2:

„Runics neues Action-Rollenspiel übernimmt die altbewährte Suchtformel zusammen mit dem spielerischen Komfort des ersten Teils und erweitert diese konsequent und ohne Abstriche. Von Anfang an kann hier wirklich jeder mitspielen und dabei Spaß haben. Die Jagd nach besseren Items und höheren Skills beginnt in den ersten Minuten und lässt einen nicht mehr los!"

DIE KLASSEN IN TORCHLIGHT 2

Vier verschiedene Helden darf man in Runics Action-Rollenspiel lenken. Wir geben einen Überblick: Was zeichnet die Klassen aus und für welchen Spielertyp eignen sie sich?





EMBERMAGE:

Sobald man den Embermage in Aktion erlebt, glaubt man fast, einen Top-Down-Shooter zu spielen: Der Kampfmagier feuert derart schnell und wild mit Kettenblitzen, Energiekugeln, Eispfeilen und Flammenstößen um sich, dass dabei richtiger Ballerspaß aufkommt. Dazu beherrscht der Embermage auch einige Tricks, um Gegnergruppen zu zermürben, beispielsweise kann er vier Lichtsäulen aufs Schlachtfeld rufen, die sich dann eigenständig durch die Gegnerreihen brennen. So unterhaltsam das Spektakel auch ist, allzu taktisch kam uns der Embermage beim Anspielen noch nicht vor – hier muss die fertige Version beweisen, dass die Klasse noch mehr drauf hat als nur sehenswert in die Gegend zu ballern.

OUTLANDER:

Als klassischer Fernkämpfer zieht der Outlander mit Schusswaffen ins Gefecht: Pistolen und Gewehre, aber auch Bögen und Armbrüste sind zwar die Waffen seiner Wahl, im Nahkampf kann er sich aber auch mit einigen Flächenattacken wehren. Rückt ihm ein Feind doch zu sehr auf die Pelle, springt der Outlander mit einem Rückwärtssalto aus der Gefahrenzone und setzt direkt mit einem gezielten Schuss hinterher. Wie alle Klassen in **Torchlight 2** sorgt auch der Outlander für ein wahres Effektgewitter im Kampf – vor allem in engen Gängen, wo beispielsweise sein Streusschuss sehenswert von den Wänden abprallt.





BERSERKER:

Für alle, die sich gerne wild klickend ins Getümmel stürzen, ohne zu sehr auf eigene Verluste zu achten, ist der naturverbundene Berserker die perfekte Klasse: Der Nahkämpfer – obwohl nicht übermäßig gut gepanzert – stürmt mit mächtigen Hieb-Attacken ins Gefecht, die grafisch schick inszeniert sind, etwa wenn über dem Helden ein riesiger, schimmernder Wolfskörper auftaucht, der den Feinden mit seinen Pranken zusetzt. Zusätzlich kann der Berserker einen Geisterwolf an seine Seite rufen, der eigenständig austeilt. Solange man seine Lebenspunkte im Auge behält, ist der Berserker ein schneller, tödlicher Nahkämpfer, der sich prima in das Klassenangebot einfügt.

ENGINEER:

Dieser langsame Nahkämpfer gleicht seine Trägheit durch Raffinesse aus: Als eine Art schwer gepanzerter Hightech-Paladin kann der Engineer nicht nur langsame, aber überaus mächtige Nahkampfattacken ausführen, sondern auch mechanische Drohnen an seine Seite rufen: Manche der kleinen Blech-Helfer unterstützen die eigene Party mit hilfreichen Buffs, andere stürzen sich heftig ballernd in die Schlacht. Aber auch ohne diese nützlichen Hilfsmittel ist der robuste Engineer eine starke Klasse mit großartigen Flächenangriffen, der – wenn richtig gespielt – problemlos ganze Gegnergruppen ins Jenseits hämmert.

„Es unterscheidet sich deutlich von Diablo 3."

PC Games: Sicherlich ist **Diablo 3** eure größte Konkurrenz – worin unterscheidet sich **Torchlight 2**?
Schaefer: „Es gibt natürlich eine Menge Gemeinsamkeiten, aber es gibt auch wichtige Unterschiede! Zunächst: Unser Spiel kommt noch dieses Jahr raus. (lacht) Wir haben zwar noch kein genaues Datum, peilen aber November an. Und es wird nur 20 Euro kosten. Außerdem haben wir auch einen LAN-Modus,


Max Schaefer (Mitte), Gründer von Runic Games, mit PC-Games-Lesern Michael (links) und Robert

mit dem man im lokalen Netzwerk spielen kann. Und man kann den Einzelspielerpart offline spielen. [...] Dazu liefern wir unsere Entwicklertools mit, also kannst du das Spiel auf jede erdenkliche Weise modifizieren. Hier unterscheidet es sich also deutlich von **Diablo 3**, außerdem spielt es sich einfach anders. Ich hatte schon das Vergnügen, die **Diablo 3**-Beta anzuspielen – das hat echt großen Spaß gemacht, das wird ein wunderschönes Spiel! Aber ich war auch überrascht, wie anders es sich anfühlt im Vergleich zu **Torchlight 2**."
PC Games: Woran liegt das denn?
Schaefer: „Der Grafikstil von **Diablo 3** ist so detailreich und schick, dass du dich einfach langsamer durch die Levels bewegst, auch die Laufgeschwindigkeit der Helden ist gemächlicher. Aus gutem Grund! Wir hingegen sind da etwas flotter, haben mehr Monster auf dem Bildschirm, unsere Explosionen sind größer, da geht einfach mehr Lightshow ab. Die Spiele weichen hier deutlich voneinander ab, und das finde ich gut."
PC Games: Einer der größten Kritikpunkte an **Torchlight 1** war die furchtbar schwache Story ...
Schaefer: „Nun, wir haben zwar eine Story, aber wir wollen schon, dass sich der Spieler eher aufs Monsterkillen und auf die Quests konzentriert, nicht so sehr auf die Handlung. Immerhin haben wir aber einen Autoren angeheuert, also wird die Story hoffentlich mehr Sinn ergeben als in **Torchlight 1** – die wurde damals nämlich einfach von irgendwem geschrieben, der gerade Zeit dafür hatte. Und ich glaube, das merkt man auch (lacht). Aber darum geht's nun mal nicht in dem Spiel."
PC Games: Gibt's irgendwas Wichtiges an dem Spiel, das ihr gegenüber dem ersten Teil ändern musstet?
Schaefer: „Natürlich muss man das Interface für den Mehrspielerpart etwas anpassen. Aber sonst haben wir eigentlich nichts Grundlegendes geändert. Wir wollen, dass alles, was an **Torchlight 1** cool war, in einer größeren Umgebung stattfindet; ich meine eine Außenwelt, eine weitläufige Umgebung, durch die sich das Spiel wirklich größer anfühlt. Das erste **Torchlight** war in der Hinsicht ein bisschen klaustrophobisch: Du bist eben unterhalb des Dorfes in den Dungeon geklettert, immer tiefer und tiefer. Die ersten Minuten in **Torchlight 2** hingegen, da bist du in einer Außenumgebung, es regnet und es fühlt sich sofort wie eine viel größere Welt an."
PC Games: Torchlight 1 war – obwohl es anfangs kaum jemand kannte – ein Überraschungshit, richtig?
Schaefer: „Ja, wir haben das Spiel bislang 1,1 Millionen Mal verkauft. Viel mehr, als wir erwartet haben!"
PC Games: Waren das alles Download-Verkäufe?
Schaefer: „Wir haben 75 Prozent als Downloads und 25 Prozent im Einzelhandel verkauft. Das ist natürlich von den Regionen abhängig. So oder so: Wir hätten nie gedacht, dass **Torchlight** so beliebt sein würde."

Mehr zu Max Schaefer, zu **Torchlight** und natürlich zu **Diablo** lesen Sie ab Seite 116 in diesem Heft!

Torchlight 1, das nur aus einer Reihe von Dungeons bestand. Michael findet treffende Worte: „Der Sprung von **Torchlight 1** auf **2** ist vergleichbar mit dem Sprung, den **Diablo 1** auf **Diablo 2** machte." Nur eines bleibt gleich: Auch **Torchlight 2** wird zum Sparpreis von 20 Euro angeboten.

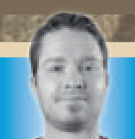
Das Skillsystem von **Torchlight 2** ist sehr traditionell, Michael fasst es zusammen: „Die Charakterentwicklung ist wie aus **Torchlight 1** und **Diablo 2** bekannt: Man hat die Wahl aus Unmengen passiver und aktiver Skills aus drei Talentbäumen. Auch das Ruhm-System aus **Torchlight 1** wurde unverändert übernommen." Bedeutet also: Für besiegte Gegner und erledigte Quests gibt's wieder Erfahrungs- und Ruhmpunkte, mit denen man im Level aufsteigt und so Talentpunkte verdient, die man wiederum in neue Skills investiert. Auch Attribute wie Stärke oder Geschicklichkeit steigert man von Hand. Michael mag dieses System, weil es klassisch ist – Robert hingegen hat da seine Bedenken: „Es wird wohl darauf hinauslaufen, dass man irgendwann immer die gleichen Werte steigert." Auch bei den Talenten sieht er Verbesserungsbedarf: „Es gibt viele mächtige und witzige Skills, aber auch einige unnütze Fülltalente. Hier wäre weniger vielleicht mehr gewesen."
Praktisch: Auch in **Torchlight 2** hat der Held stets ein treues Haustier an seiner Seite, das nicht nur eigenständig mitkämpft, sondern auch artig Gold aufsammelt. Ist das Inventar mal überfüllt, schickt man das Tier mit gefülltem Rucksack in die Stadt zurück – so macht es die Waren zu Geld, während der Spieler derweil weiter Monster verprügelt.

Eine ordentliche Story suchte man im ersten **Torchlight** vergeblich. Für den Nachfolger verspricht Runic zwar eine bessere Handlung und deutlich mehr Nebenquests, doch in unserer Probe-Version war davon kaum etwas zu sehen. Wir flitzen lediglich durch die Wüste, folgen einem Questmarker bis zu einem Tempeleingang, prügeln uns dort in eine Grabkammer hinab, wo wir ein riesiges Monster erschlagen – von einem roten Faden keine Spur. Robert gibt jedoch zu: „Eine gute Story empfinde ich zwar als Pluspunkt, aber eigentlich ist sie mir nicht so wichtig." Michael ergänzt: „Bei so einem Spiel hängt doch alles von der Mechanik, vom Spaß am Monsterhorden-Zerlegen und Sammeln ab." Beide Tester sind zufrieden mit **Torchlight 2**, vor allem Robert zeigt sich begeistert: „**Torchlight 2** ist nicht eine, sondern DIE Alternative zu **Diablo 3**." Damit könnte er recht haben.


Bis zu sechs Spieler dürfen im Koop mitmischen – durch Mods lässt sich die Grenze aber theoretisch beliebig anheben.

„Süchtig machende Monsterhatz mit vielen guten Verbesserungen."

Felix Schütz



Es gibt Menschen, die es unfair finden, **Torchlight 2** mit **Diablo 3** zu vergleichen. Na, da müssten Sie mal Max Schaefer erleben – der liebt diese Vergleiche! Das liegt daran, dass **Torchlight 2** bewusst einige Lücken füllt, die der mächtige Blizzard-Konkurrent hinterlässt: Offline-Singleplayer, Koop über LAN, ein starker Mod-Editor, ein traditionelles Charaktersystem – genau das wünschen sich viele Fans, und das bekommen sie hier auch. Spielmechanisch gibt's nichts zu rütteln: Monster hauen, Items klauen – da stimmt praktisch alles, so wie schon beim Vorgänger. Wenn Runic Games nun noch eine ordentliche Story auf die Beine stellt, bekommt **Torchlight 2** einen Ehrenplatz auf meiner Festplatte.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Daedalic Entertainment
ENTWICKLER: Runic Games
TERMIN: November 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

Szenen wie diese Heli-Ballerei besitzen kaum Anspruch, sorgen aber für Abwechslung.

Saints Row: The Third

Von: Sebastian Stange

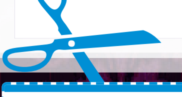
Prollig und laut – in diesem Action-Spiel werden neue Niveau-Tiefen ausgelotet!

Lange Zeit wurden Volitions **Saints Row**-Spiele als „**GTA**-Klon" bezeichnet. Mit dem dritten Teil der Reihe ist damit aber endgültig Schluss. Denn dieses rabiate Open-World-Actionspiel hat eine ganz eigene Nische im Spielemarkt gefunden: prollige Nonstop-Action fernab jeglichen guten Geschmacks.

Die Story des Spiels versetzt Sie in die Rolle eines Gangsterbosses. Sie führen die Third Street Saints an, eine Straßengang auf dem Weg zur Pop-Ikone. Dann kommt aber doch alles anders: Ein Verbrecher-Syndikat spielt Ihnen übel mit und Sie müssen sich wieder einmal zum Verbrecherkönig der Stadt hocharbeiten.

Steelport heißt der brandneue Schauplatz und drei Gangs gilt es dort zu verdrängen: mexikanische Wrestler, Ninja-Hacker im **Tron**-Look und einen modebesessenen Waffenschieberring. Sie merken schon: Das ist alles eher albern. Und genau das ist das erklärte Ziel der Entwickler: so viel Blödsinn wie möglich. Das ist ihnen gelungen. **Saints Row: The Third** strotzt vor Absurdität und derben Späßen. Sie können Ihrer Spielfigur etwa eine Zombie-Stimme verpassen, es gibt eine Extra-Taste für Tritte in die Weichteile und als Waffe dient Ihnen unter anderem ein riesiger Dildo.

In Sachen Gameplay erwartet Sie von Anfang an ein explosiver Ritt durch allerlei abwechslungsreiche Missionen. Sie ballern vom Helikopter auf gegnerische Gang-Fahrzeu-



SCHNITTE IN DER DEUTSCHEN FASSUNG

Damit der Titel in Deutschland erscheinen kann, musste THQ die Schere ansetzen. Immerhin hat man sich eine kleine Entschädigung ausgedacht.



Wer in der deutschen Fassung Gewalt an Passanten ausübt, bekommt es schneller mit der Polizei zu tun als etwa in der US-Version. Obendrein können Zivilisten nicht als menschlicher Schild genutzt werden und es gibt keinerlei Boni, Punkte oder Statistiken, wenn Sie einen virtuellen Passanten töten. Außerdem fehlt ein nicht näher genanntes, für die Story irrelevantes Minispiel. Durch diese Änderungen funktioniert der Zweispieler-Koop-Modus nur, wenn identische Versionen genutzt werden. Als kleinen Trost spendiert THQ Ihnen das sonst nur Vorbestellern vergönnte Genki-Pack (Kostüm, Waffe, Auto).



Alle Fahrzeuge im Spiel sind Fantasiemodelle und lassen sich detailliert aufmotzen.



Die Anpassungsmöglichkeiten sind enorm. Bei männlichen Spielfiguren stellen Sie sogar die Größe der Beule in der Hose ein.


Im Auftakt des Spiels erleben Sie einen absurden Banküberfall mit albernen Riesenmasken.



Die Baller-Abschnitte steuern sich gut, Ihre Gegner erweisen sich jedoch als nicht allzu clever.



Neben der Polizei können Ihnen auch gegnerische Gangs auf den Fersen sein. Das macht den Spielverlauf recht hektisch.

ge, geben Verbündeten Rückendeckung oder heben Gang-Verstecke aus. Dazu kommt die genretypische Masse an Nebenaufgaben und Aktivitäten. Sie suchen Sammelobjekte wie Geldpaletten und Gummipuppen, erledigen Attentatsziele, zerstören Gang-Verstecke oder überstehen gegnerische Angriffe. Dazu kommt ein Immobilien-System: Sie kaufen Häuser und Läden, um stündlich Kohle zu verdienen, Verstecke vor der Polizei zu haben und Rabatte freizuschalten. Apropos freischalten: Durch Missionen, Kleidung und Aktionen erhalten Sie Punkte für Ihren Respekt-Level. Wenn dieser steigt, schalten Sie Fähigkeiten und Upgrades zum Kauf frei.

Wie schon im Vorgänger werden Sie im Spiel für jede Art von Blödsinn belohnt. Sie ziehen Ihre Spielfigur komplett aus? Ihnen wird ein Flitzer-Minispiel angeboten. Sie steigen auf ein Zivilfahrzeug? Eine Auto-Surf-Aktivität wird verfügbar. Es vergeht kaum eine Sekunde, in der Sie nicht bewertet und belohnt werden. Dafür gibt es aber auch kaum ruhige Phasen. In unserer Vorschau-Version wurden wir nahezu ununterbrochen in Schießereien verwickelt. Während Liberty City in **GTA 4** eine lebendige Stadt ist, wirkt Steelport wie die Kulisse einer endlosen Freakshow. Sie müssen definitiv Gefallen am Gangster-Lifestyle sowie an derben Späßen haben, um sich in diesem Szenario wohlzufühlen.

Unsere PC-Vorab-Version machte einen technisch ordentlichen, wenn auch nicht brillanten Eindruck, wurde aber von einigen Physik- und Gameplay-Fehlerchen geplagt. Dafür gibt es schöne Effekte sowie exklusiv für die PC-Fassung einen Videoaufnahme-Modus, der später um diverse Regisseur-Optionen ergänzt werden soll. Außerdem können Sie den prolligen Spaß auch zu zweit im Koop-Modus genießen.

Wie bei einer Krawall-Talkshow kommt es beim dritten **Saints Row** weniger auf die Inhalte als vielmehr auf die Inszenierung an. Die Missionen sind vom Design her recht altbacken, die Gegner-KI ist bemitleidenswert schwach und in den ersten drei Spielstunden fehlten uns echte Höhepunkte.

Den Reiz am neuen Saints Row machen ganz klar die vielen derben Späße und Geschmacklosigkeiten aus. Mit dem Spiel liefert uns THQ genau das, was viele an **GTA 4** vermissten: eine offene Spielwelt, die als großer Abenteuerspielplatz für allerlei Schabernack dient. Und zwar ohne dass wir alle zehn Minuten von unserem Cousin angerufen werden, der schon wieder mit uns eine Runde Bowling spielen will. ❑


Sie können normal in ein Fahrzeug einsteigen. Oder Sie springen mit den Füßen voran hinein!

„Sie können dieses Spiel hassen. Oder Sie lieben es, Sie Ferkel!“

Sebastian Stange

Großer Gott, was für ein Blödsinn! Was für ein wunderbarer Blödsinn! Im Grunde handelt es sich bei **Saints Row: The Third** ja um ein eher mittelmäßiges Open-World-Spiel, aber der doppelte und dreifache Zuckerguss aus Brachial-Humor sucht in der Spielewelt seinesgleichen. Bei den Gags im Spiel steigt selbst Duke Nukem die Schamesröte ins Gesicht. Ich persönlich konnte mich wirklich dafür begeistern. Mein innerer 14-Jähriger jubelte vor Freude. Und hier liegt auch die Krux an der Sache: Entweder Sie haben Spaß daran, in der bizarr-verdrehten Spielwelt Chaos anzurichten, oder Sie wenden sich empört ab. Ich kenne Ihren Geschmack diesbezüglich nicht. Fragen Sie sich selbst: Wie witzig sind Tritte in die Weichteile?

GENRE: Action
ENTWICKLER: Volition
PUBLISHER: THQ
TERMIN: 18. November 2011

EINDRUCK **GUT**

SCREEN-INFO

Weil uns der Publisher Warner Bros. Games keine Screenshots zur Verfügung stellte, haben wir für diesen Artikel einige aus Videos entnommene Schnappschüsse benutzt. Wir bitten, die nicht ideale Bildqualität zu entschuldigen.

Zähe Widersacher wie diesen gepanzerten Troll bringen Sie am besten im Team zu Fall.

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

Von: Peter Bathge

Wir haben das Tolkien'sche Action-Rollenspiel Probe gespielt.

Das Böse stirbt nie: Sieben Jahre nach der Veröffentlichung des letzten **Herr der Ringe**-Films ist die Fantasywelt Mittelerde immer noch nicht zur Ruhe gekommen. In **Der Krieg im Norden** überfällt Agandaûr, finsterer Diener des Oberschurken Sauron, den Norden des Landes. In der Rolle eines von drei Helden stoppen Sie seinen Vormarsch – mit Schwert, Bogen und Magie.

Neben flinkem Waldläufer und magisch begabter Elbendame steht ein kräftiger Zwerg zur Auswahl. Wir haben eine zwei Levels lange Version für die Xbox 360 mit allen Charakteren durchgespielt; sowohl alleine als auch im Koop. Denn wer mag, stürzt sich online mit zwei Freunden in die actionreichen Schlachten gegen Orks und andere Untiere. Ob das auch am PC per Splitscreen funktioniert, ist noch unbekannt.

Ihr Charakter sammelt ähnlich wie in **Diablo 3** mit jedem erledigten Gegner Erfahrung; einen Punktebonus gibt es für die Ausführung brutaler Finishing-Moves. Den richtigen Zeitpunkt für diese Angriffe zeigt ein weißes Dreieck über angeschlagenen Widersachern an; wer rechtzeitig die Schlagtaste drückt, bestaunt in die Höhe schießende Blutfontänen und durch die Luft wirbelnde Gliedmaßen. Außerdem besitzt jede Figur 24 passive und aktive Skills; beim Stufenaufstieg erweitern Sie Ihren Talentbaum mit einem Fähigkeitspunkt und verbessern zudem Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer und Wille (bestimmt, wie viel Energie für Spezialattacken zur Verfügung steht). Der Zwerg schwächt somit

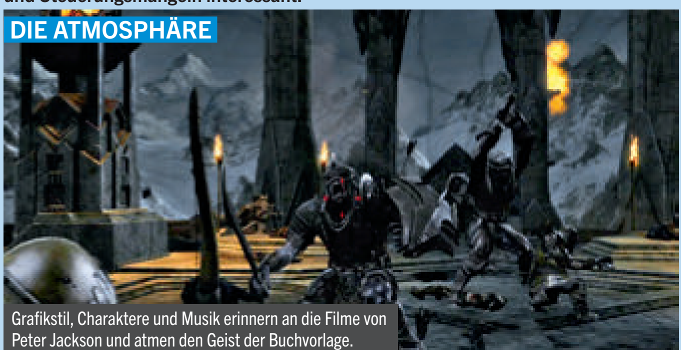


◀ Die schicken Monster stechen aus der wenig detaillierten Umgebungsgrafik des Spiels hervor. Zumindest die Konsolenversion weist viele verwaschene Oberflächen und kaum animierte menschliche Gesichter auf.

VIER GRÜNDE FÜR EINEN ABSTECHER NACH MITTELERDE

Diese vier Spielelemente machen Der Krieg im Norden trotz lauer Technik und Steuerungsmängeln interessant.

DIE ATMOSPHÄRE



Grafikstil, Charaktere und Musik erinnern an die Filme von Peter Jackson und atmen den Geist der Buchvorlage.

DER GREIF



Dieses detailliert gestaltete Federvieh rufen Sie per Knopfdruck zu sich, woraufhin es Gegner in Stücke reißt. Imposant!

DER KOOP-MODUS



Mit bis zu drei Spielern entfalten die kniffligen Gefechte ihr volles taktisches Potenzial. Koop-Aktionen wie das Wiederbeleben eines gefallenen Kameraden (rechts) ergänzen den Spielablauf.

DIE SPEZIALFÄHIGKEITEN



Mit steigender Stufe erlernt Ihr Held Talente wie den Schleichangriff (links) – das motiviert dazu, die Levels nach Feinden und Nebenquests für die maximale Menge an Erfahrungspunkten abzusuchen.

einem Schlachtruf nahestehende Feinde und die Elbin beschwört eine Energiesphäre, in deren Radius alle Verbündeten ihre Lebensenergie regenerieren. So sparen Sie Heiltränke, die Sie mittels eines simplen Handwerkssystems aus gefundenen Zutaten herstellen.

Pilze und Kräuter sind die unspektakulärsten Gegenstände, die Ihnen in die Hände fallen. In teils versteckten Truhen am Wegesrand und bei besiegten Widersachern finden Sie Schwerter, Äxte, magische Stäbe und Rüstungsteile. Einige davon besitzen Sockel, in die Sie Elbensteine einsetzen, um den Items zusätzliche Eigenschaften zu verleihen. Ihren Partnern übergeben Sie die Beute, die Ihr Held nicht benötigt, oder Sie verkaufen den Tand beim Händler. Für die PC-Fassung hoffen wir auf eine Mausunterstützung in den Menüs; die Gamepad-Bedienung des Inventars ist mühsam.

Die Computermaus dürfte auch in den Kämpfen für mehr Übersicht sorgen. Die Kamera präsentierte sich bei unserem Probespiel nämlich unflexibel und bedurfte ständiger Nachjustierungen. Weitaus schwerer wiegt der Verzicht auf eine Minimap; im verzweigten Spinnenwald verliefen wir uns mehrmals auf der Suche nach Nebenmissionen, die abseits der linearen Hauptpfade warten. So befreiten wir etwa einen gefangenen Elben. Dieser schickte uns daraufhin in einem gut vertonten Dialog mit mehreren Auswahlmöglichkeiten wie in **Mass Effect 2** auf die Suche nach seinem Kumpanen.

Angenehme Überraschung: Die Gefechte sind anspruchsvoll und erfordern Taktik sowie Zusammenarbeit. Orks, Riesenspinnen und untote Wiedergänger hauen kräftig zu; Schaden vermeiden Sie durch Schwertparaden und häufige Ausweichrollen. Wenn Sie mit KI-Partnern spielen, weisen Sie die Kumpane an, einen bestimmten Feind anzugreifen. In der Vorschauversion klappte das aber nur sporadisch; ebenso wie manche Gegner verhielten sich die Computerkämpfer teils ziemlich dämlich. ❑

Obwohl die Elbendame sich hauptsächlich auf Zauber verlässt, teilt sie auch im Nahkampf ordentlich aus.



„Ein Hack & Slay in Mittelerde? Das hat mir gerade noch gefehlt!“

Peter Bathge



Ich bin ein großer Fan der Bücher von J.R.R. Tolkien und deren Filmadaptionen, aber **Der Herr der Ringe** hängt mir mittlerweile zum Hals raus – zumindest soweit es Hobbit Frodo und sein Faible für Schmuck betrifft. Glücklicherweise konzentriert sich **Der Krieg im Norden** auf einen Teil von Mittelerde, der bisher kaum Aufmerksamkeit erfahren hat: den rauen Norden. Die düstere Atmosphäre des Spiels gefällt mir bereits in der Vorschauversion und nach ein paar Startschwierigkeiten habe ich mich auch mit dem gesalzenen Schwierigkeitsgrad arrangiert. Bleibt zu hoffen, dass die fertige Version keine KI-Bugs oder Kameraprobleme aufweist und die RPG-Elemente dem Gehäcksel die nötige Prise Spieltiefe verleihen.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Snowblind Studios
PUBLISHER: Warner Bros. Games
TERMIN: 4. November 2011

EINDRUCK **GUT**

WARUM KEIN TEST?

Wir haben eine inhaltlich nahezu vollständige Version von **Anno 2070** gespielt, die aber noch bei weitem nicht dem fertigen Produkt entsprach. Unter anderem war die Kampagne noch nicht gänzlich integriert; deren Bewertung folgt im Test in der nächsten Ausgabe.

AUF PCGAMES.DE Den finalen Test finden Sie ab dem 17. November auf unserer Webseite.

Krankenhäuser (vorne rechts) behandeln die körperlichen Gebrechen der Einwohner und sehen bei Ecos, Tycoons und Techs gleich aus.

Anno 2070

Von: Peter Bathge

Beinahe testreif: Wir haben den fünften Serienteil ausgiebig gespielt!

Als Spieletester haben wir Monat für Monat mit Gurkenspielen, Bug-Katastrophen und anderen unerfreulichen Beispielen des virtuellen Zeitvertreibs zu tun. Umso mehr freut sich jeder Redakteur auf sein ganz eigenes Lieblingsspiel, saugt in den Monaten vor der Veröffentlichung jedes Fitzelchen Information dazu auf und legt einen Freudentanz hin, wenn er endlich das Testmuster in den Händen hält. Im Fall von **Anno 2070** hat es trotz spielbarer Version nicht mehr für den Test gereicht, sehr wohl aber für ein kleines Freudentänzchen. Denn nach der ausführlichen Anspielsitzung sind wir uns sicher: Der Sprung in die Zukunft ist der Aufbau-Serie geglückt!

Vorbei sind die Zeiten gammeliger Lehmhütten und Hammer schwingender Schmiede: Das Mittelalter aus **Anno 1404** hat Entwickler Related Designs ad acta gelegt. Stattdessen übernehmen Sie in der Zukunftsvision des Mainzer Studios die Neubesiedlung des Erdballs, nachdem dieser durch das Schmelzen der Polkappen zu großen Teilen überschwemmt wurde. Dementsprechend schippern Sie mit Ihrem Startschiff zur nächstbesten Insel, errichten ein Kontor und beginnen



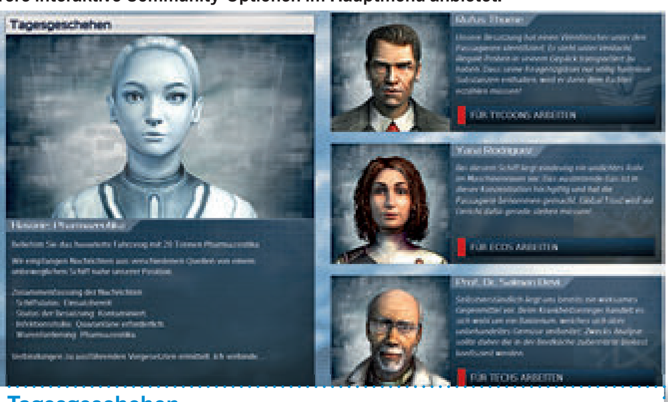
Gewaltige Monumente wie der Tycoon-Firmensitz verschlingen irre Mengen an Rohstoffen.



Die Fraktionsführer besitzen wie der Spieler eine Arche (Mitte), die als Umschlagplatz für Waren dient.

GELUNGENE ÜBERRASCHUNG: DIE ONLINE-FEATURES

Anno 2070 versucht Spieler in seine virtuelle Welt hineinzuziehen, indem es mehrere interaktive Community-Optionen im Hauptmenü anbietet.



Tagesgeschehen

Jeden Tag steht eine neue Minimission zur Auswahl, wie etwa ein havariertes Schiff mit Waren zu versorgen. Sie entscheiden sich stets aufs Neue, für welche der drei Fraktionen (Ecos, Tycoons oder Techs) Sie diesen Auftrag übernehmen – anschließend stehen die Mission und die damit verknüpfte Belohnung auf jeder Karte zur Verfügung, selbst in am Vortag gespeicherten Spielen!



Senatswahl

In regelmäßigen Abständen entscheiden die Spieler, welcher von drei Computercharakteren aus den Reihen von Ecos, Tycoons oder Techs Senator wird. Der Gewinner verleiht Ihnen fortan einen passiven Bonus und Malus. So erhöht der Tycoon-Beauftragte die Fördermenge aller Ölbohrtürme, aber auch deren Verschmutzungsrate.

Kopierschutz

Für **Anno 2070** verzichtet Ubisoft auf seinen umstrittenen Online-Kopierschutz: Das Spiel startet zwar über den Ubisoft Game Launcher, der lässt sich aber auch im Offline-Modus betreiben.



Weltgeschehen

Die Entwickler wollen nach Release neue Minikampagnen veröffentlichen. Die erste davon heißt „Die Neo Skullz Krise“: Drei Missionen lang zerstören Sie Kanonenboote und Hafenanlagen einer mit Atomraketen bewaffneten Terrorvereinigung. Im Austausch gegen Waren erhalten Sie zu diesem Zweck von Verbündeten Kriegsschiffe. Ihre Leistung vergleicht das Spiel mittels Online-Ranglisten mit der Ihrer Freunde.



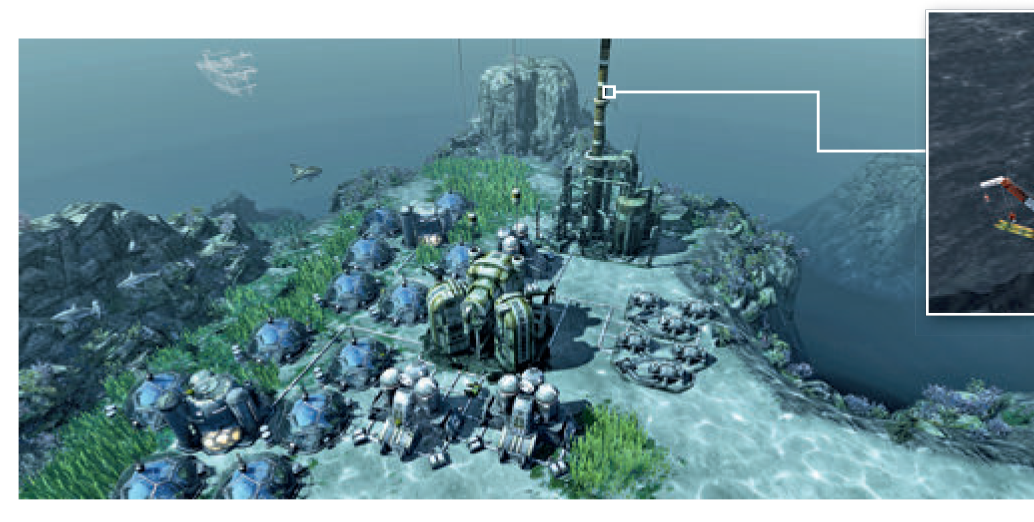
Weltratswahl

Alle paar Wochen wird ein neuer Weltratspräsident von den Spielern gewählt. Ist einer der drei KI-Kandidaten im Amt, haben Sie in jedem Spielmodus Zugriff auf dessen spezielle Weltrats-Aktionen wie die kurzzeitige Verbesserung der Kampfstärke Ihrer Flugzeuge.

damit, Rohstoffe abzubauen und Einwohner anzusiedeln.

Welche Gebäude Ihnen zur Auswahl stehen, hängt davon ab, welcher Fraktion Sie angehören: Während die Kampagne Sie vermutlich nach und nach in die Eigenarten von Ecos (leben im Einklang mit der Natur) und Tycoons (betreiben effektive, aber die Umwelt verschmutzende Fabriken) einführt, haben Sie vor jedem Szenario und Endlosspiel die Wahl zwischen den beiden Gruppierungen. Mit denen durchlaufen Sie den **Anno**-typischen Aufstieg von der ersten (Arbeiter) zur vierten Zivilisationsstufe (Manager) – ab der vierten Sprosse haben Sie die Möglichkeit, einmalig 10.000 Credits auszugeben, um die Technologien der jeweils anderen Fraktion zu erringen. Bereits ab Stufe 3 stehen für die gleiche Menge die Techs als dritte Bevölkerungsgruppe zum Kauf bereit: Komplett mit eigenen Wohnhäusern, Produktionsanlagen und Bedürfnissen. Im Vergleich zu den Orientbewohnern aus **Anno 1404** sind die Techs aber nicht ganz so wichtig für den Aufbau Ihrer Metropolen: Auch ohne Tech-Waren erreichen Sie problemlos die vierte Zivilisationsstufe von Ecos und Tycoons. Allerdings erschließen Sie nur an der Seite der Techs den Meeresboden.

Dort, in optimaler Tauchtiefe bebauen Sie Unterwasserplateaus. Die sind begehrt, denn Ressourcen wie Diamanten, Eisen und Öl sind dort in unerschöpflicher Menge vorhanden; wer sich in einem Spiel mit aggressiver KI oder menschlichen Konkurrenten nicht beeilt und eine dieser Rohstoffquellen in Besitz nimmt, hat im späteren Verlauf der Partie, im sogenannten „Endgame“ das Nachsehen. Denn je länger die



▲ Die Unterwasser-Ölpumpe führt vom Meeresgrund bis an die Wasseroberfläche. Dort schwimmt der Turm gleich neben einer Anlegestelle für Versorgungsschiffe ohne Tauchfähigkeit.

◀ Die unendlichen Ressourcen aus der Tiefe erleichtern den Aufbau einer Metropole gewaltig, sind aber nicht zwingend nötig.

GAMEPLAY-CHECK: WAS MACHT ANNO 2070 GUT, WAS IST WENIGER GELUNGEN?

Wir haben zahllose Stunden mit der Betaversion von Anno 2070 verbracht und geben eine erste Einschätzung bezüglich der wichtigsten Spielaspekte.

Grafik

„Boah, sieht das genial aus!“ Solche und ähnliche Ausrufe von Kollegen waren in der Redaktion des Öfteren zu vernehmen, während **Anno 2070** auf unseren Rechnern lief. Die idyllischen Landschaften, das grandios animierte Wasser und die vielen kleinen optischen Details lassen das neue Spiel von Related Designs noch eine Ecke besser aussehen als **Anno 1404**. Der teils sehr düstere Stil auf verschmutzten Inseln könnte aber so manchen Serienfan abschrecken. Ob die fertige Version ebenso hardwarehungrig ist wie die Betafassung, lesen Sie in der nächsten PC Games.



Militär

Anders als die aus dem Spiel gestrichenen Landeinheiten der Vorgänger laufen Flugzeuge und Schiffe keine Gefahr, an Gebäuden hängenzubleiben – ein echter Segen! Gut: Das Stein-Schere-Papier-Prinzip der Einheiten erlaubt taktische Winkelzüge, besonders in Verbindung mit gekauften Upgrades. Für ein abschließendes Urteil benötigen wir allerdings mehr Zeit, um das Kampfsystem auszuprobieren.





Diplomatie & Handel

Computercharaktere mit eigener Persönlichkeit waren schon immer ein Aushängeschild der **Anno**-Serie und auch im fünften Teil spielen die KI-Figuren eine wichtige Rolle. Mittels des überarbeiteten Diplomatiemenüs ersuchen Sie die Verbündeten bei guten Beziehungen um Hilfe oder schachern mit ihnen dank der intelligenten Handelsrouten mühelos um wertvolle Güter.



Partien dauern, desto anspruchsvoller wird **Anno 2070** – mit jeder neuen Zivilisationsstufe tun sich etliche weitere Bauoptionen auf und Ihre Untertanen entwickeln ständig weitere Bedürfnisse.

Die neuen Spielaspekte Strom und Ökobilanz (siehe Kasten auf Seite 74) ergänzen den Ablauf und schrauben die Komplexität in noch größere Höhen: Ständig sind Sie damit beschäftigt, den Energiebedarf Ihrer Mastbetriebe, Getreidefarmen und Eisenschmelzen zu decken und die Verschmutzung durch Kohlekraftwerke und Raffinerien einzuschränken. Ein anspruchsvoller Balanceakt, der Sie dazu antreibt, Ihre Siedlungen bis ins kleinste Detail vorauszuplanen, den Platz bestmöglich auszunutzen und Produktionsstätten, welche die Luft verpesten, auf andere Eilande auszulagern. So stellt sich von der ersten Minute an die alte **Anno**-Motivation ein: Ganz im Sinne des Werbemottos einer deutschen Baumarkt-Kette gibt es immer etwas zu tun, zu optimieren, zu bauen. Um aus dieser äußerst vergnüglichen Suchtspirale auszubrechen, bedarf es eines starken Willens; wir erwiesen uns beim Probespiel als zu schwach und hingen ohne Pause stunden- und sogar nächtelang vor dem Monitor.

Den Überblick über Ihr stetig wachsendes Inselimperium behalten Sie nur mit einem guten Gedächtnis. Bei Metropolen ab 1.000 Einwohner aufwärts fällt es nämlich schwer, sich an die Standorte aller Betriebe zu erinnern. Zwar macht Sie Ihre Computerberaterin E.V.E. mit automatischen Mitteilungen auf Probleme aufmerksam; ein Klick genügt und Sie springen etwa zur Hummerzucht, an der wegen Über-


Wer in den höheren Schwierigkeitsgraden Erfolg haben will, muss jeden Quadratmeter freien Bauplatz auf der eigenen Insel ausnutzen.



Bedienung

Obwohl sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben haben, jedem Gebäude ein individuelles Aussehen zu verpassen, fällt es besonders bei großen Siedlungen schwer, eine bestimmte Fabrik aus dem Gewirr an Häusern herauszupicken. Immerhin weisen wie im Vorgänger große Symbole **A** und Sprachmitteilungen auf Probleme hin und die neue Zusammenfassung der Produktionsketten im Baumenü **B** erspart Ihnen manch unnötigen Mausklick. Mini-Kritikpunkt: Die kaltblaue Farbgebung der Benutzeroberfläche ist eventuell nicht jedermanns Sache.

Szenarien & Endlosspiel

An jedem der sieben Einzelmissionen sitzen Sie mehrere Stunden; die Einsätze decken das gesamte Spektrum vom friedlichen Aufbau bis zur totalen Zerstörung der Gegner ab. Zusätzliche Langzeitmotivation verspricht das Endlosspiel, dessen Umfang und Schwierigkeitsgrad Sie anhand dutzender Stellschrauben an Ihre Bedürfnisse anpassen. Ein finales Urteil heben wir uns für den Test auf, doch der Umfang der Vorabversion lässt uns bereits befürchten, dass wir mehrere Wochen mit dem fertigen Spiel verbringen werden, bevor wir alles gesehen haben.

Nebenaufträge

In Endlosspiel und Szenarien halsen Ihnen die Computerspieler sowie Ihre KI-Ratgeberin E.V.E. einen Auftrag nach dem anderen auf. Sie liefern Güter aus, versuchen Kontrollpunkte zu erreichen, bevor es die Konkurrenz tut, und klauben Schiffbrüchige aus der stürmischen See. Außerdem schmuggeln Sie Hehlerware an Suchdrohnen vorbei und befördern wie in **Anno 1404** blau markierte Bürger aus Ihrer Stadt per Mausklick ins Kontor. Die Quests sind zwar nie allzu komplex, eignen sich aber prima dazu, um die Beziehungen zu den Nachbarn zu stärken und in der großen, weiten Welt stets ein Ziel vor Augen zu haben.



Unser Fazit

Anno 2070 macht nahezu alles richtig: Die Präsentation ist spitze, die Neuerungen durchdacht, das altbekannte Spielprinzip fesselt ab der ersten Minute. Doch erst unser Langzeittest in der nächsten Ausgabe wird enthüllen, wie gut das Aufbau-Strategiespiel im Vergleich zum exzellenten Vorgänger abschneidet.

lastung des nahen Lagerhauses keine knusprige Krabbentiere mehr abgeholt werden. Prima! Aber stellen Sie sich mal folgende Situation vor: Sie errichten eines der riesigen Monumente, um das Missionsziel zu erfüllen, und benötigen dafür haufenweise Werkzeug. Allerdings ist das Eisen knapp, aus dem die Hilfsmittel hergestellt werden, denn gleichzeitig läuft die Munitionsproduktion. Die Lösung: Sie klicken alle Waffenfabriken an und stellen den Betrieb ein. Doch das ist schwerer als gedacht: Erstens existiert keine Liste mit allen Produktionsgebäuden, um diese schnell auszuwählen. Und zweitens sorgt das moderne Aussehen der Gebäude mit ihren glänzenden Oberflächen dafür, dass Sie manchen Betrieben nicht auf den ersten Blick eine Funktion zuordnen können. So geht manchmal die Übersicht flöten.

Der Mangel an Übersicht könnte allerdings auch damit zusammenhängen, dass **Anno 2070** so überragend schön aussieht. Die optische Brillanz liegt vor allem in den liebevollen Details begründet: Holzfällerroboter kämpfen in einer Arena am Piratenstützpunkt gegeneinander, Zugvögel fliegen über die Landschaften. Da ist es nur verständlich, wenn Sie das große Bild aus den Augen verlieren und sich lieber in der bildhübschen Postkartenansicht an blühenden Landschaften laben oder den physikalisch korrekten und dynamisch berechneten Wellengang bewundern. Solch prächtige Panoramen haben aber ihren Preis. Die noch nicht optimierte Betaversion des Spiels lief auf unseren Testrechnern zwar meistens flüssig, litt aber auf dicht bebauten Inseln und bei hoher Sichtweite ab und zu unter Framerate-Einbrüchen. Wie sich die



Verkaufsfassung schlägt und mit welchen Tricks Sie mehr Leistung aus Ihrem Rechner herauskitzeln, beantworten wir Ihnen in den Tuning-Tipps der nächsten Ausgabe.

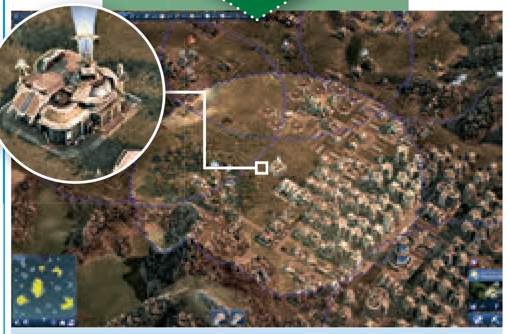
Apropos Tuning: Was den regen Gebrauch von Schiffs- und Kontor-Items angeht, steht **Anno 2070** seinem Vorgänger in nichts nach. Bei den Computercharakteren erhalten Sie Upgrades für Ihre Militäreinheiten wie bessere Zielsysteme, Enterhaken oder Selbstzerstörungsmechanismen. Außerdem bekommen Sie so neue Fruchtbarkeiten, um etwa Gemüse auf einem Eiland anzubauen, auf dem zu Spielbeginn nur Tee und Reis wächst. Die Gegenstände bezahlen Sie mit Lizenzen, die den Ruhm aus **Anno 1404** ersetzen: Lizenzen erhalten Sie für erledigte Aufträge oder kaufen sie bei Verbündeten, sofern diese gut auf Sie zu sprechen sind. Allerdings benötigen Sie die Lizenzen auch für die neue Forschung: Haben Sie die Techs auf einer Ihrer Inseln angesiedelt, erforschen Sie bestimmte Items selbst im Labor. So frischen Sie etwa Rohstoffvorkommen auf: Metalle wie Kupfer und Eisen sind in einer vorgegebenen Menge auf jedem Eiland vorhanden; ist ein Vorkommen erschöpft, holen Sie mit einem neuen Bohrkopf noch den letzten Rest heraus. Auch die Anzahl der Abbauplätze pro Insel ist vorgegeben; anders als in **Anno 1404** gibt es aber keine spezifischen Minenplätze für eine einzelne Ressource mehr. Ist das Kohlevorkommen im nahen Gebirge versiegt, reißen Sie den Schacht ein und pflanzen stattdessen eine Goldmine an denselben Fleck.

ENERGIE UND ÖKOBILANZ: SO HALTEN SIE DIE BALANCE

Produktionsbetriebe und Strom erzeugende Gebäude verschmutzen Luft und Wasser, was anhand der Ökobilanz in Zahlen ausgedrückt wird. Die beiden Hauptfraktionen der Eco und Tycoons gehen mit dieser Problematik auf unterschiedliche Weise um.

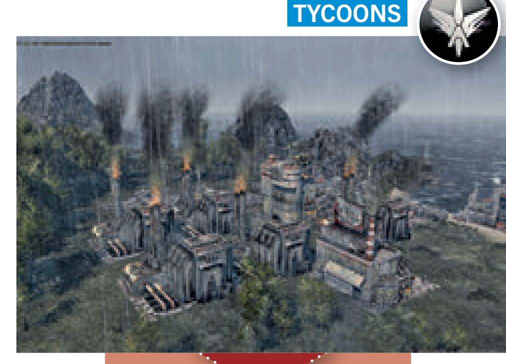
ECOS

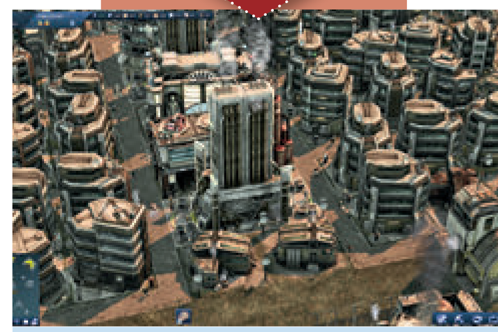




Ecos setzen auf Umweltverträglichkeit, ihre Energie erhalten sie durch Windräder. Weil die Bürger bei negativer Ökobilanz meckern und Farmen an Effektivität verlieren, errichten Sie Wetterkontrollstationen (unten). Deren blaue Einzugsbereiche sollten sich idealerweise nicht überschneiden – knifflig.

TYCOONS





Saurer Regen und Atemwegserkrankungen sind in Tycoon-Siedlungen mit rauchenden Schloten Alltag. Das liegt auch an Kohlekraftwerken, die Sie bis zur Erforschung des Atomreaktors für die Energieerzeugung nutzen. Um die Ökobilanz aufzupolieren, verpressen die Tycoons CO^2 (unten).

FAKTEN



GENRE:
Aufbau-Strategie
ENTWICKLER:
Related Designs
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
17. November 2011

- Zukunftsszenario mit Energiekrise und Naturkatastrophen
- Zwei unterschiedliche Hauptfraktionen (Ecos und Tycoons)
- Tech-Siedler erlauben Erforschung neuer Technologien
- Enthält Solo-Kampagne, sieben Einzelmissionen und Endlosspiel
- Online-Modus gegeneinander + Koop

„Related Designs sucht einen Architekten? Hier, ich, ich, ich!"

Peter Bathge

WAS HABEN WIR GESPIELT? Uns stand eine inhaltlich nahezu vollständige Betaversion zur Verfügung; wir beschäftigten uns rund 25 Stunden mit Einzelspielerkampagne, Szenarien und Endlosspiel.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Der gewaltige Umfang sorgt für wochenlangen Spielspaß
- ➕ Das Spielprinzip bleibt unverändert und die Neuerungen fügen sich elegant ins Gameplay ein
- ➕ Unterwasserwelt und Techs steigern die Komplexität
- ➕ Die Grafik setzt neue Maßstäbe (Oh mein Gott, das Wasser!)
- ➖ Fesselt die Kampagne mit einer spannenden Geschichte und interessanten Missionen?
- ➖ Leidet die Übersicht unter dem futuristischen Aussehen der Gebäude?
- ➖ Ist das moderne Szenario im Vergleich zur Mittelalter-Atmosphäre des Vorgängers zu steril?

WERTUNGSTENDENZ 0 – 100

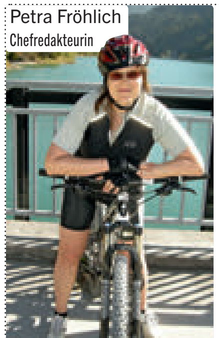


Wer immer noch glaubt, dass das futuristische Szenario besser zu **Command & Conquer** als zur **Anno**-Serie passt, der vergisst diesen törichten Gedanken spätestens nach fünf Minuten in **Anno 2070**. Die Abläufe sind vertraut, die Neuerungen fügen sich nahtlos in den Spielverlauf ein und die sich langsam entfaltende Komplexität der Serie zieht einen stundenlang in ihren Bann. Ob **Anno 2070** letztendlich aber in allen Bereichen noch eins auf den ausgezeichneten Vorgänger draufsetzt, kann ich Ihnen bislang nicht verraten. Erstens, weil ich erst in den kommenden Wochen Zeit haben werde, mich in den coolen Szenarien auszutoben, das Endlosspiel bis zur Erschöpfung zu daddeln und im Koop-Modus mit Freunden neue Inselwelten zu besiedeln. Und zweitens, weil Ubisoft die Einzelspielerkampagne von **Anno 2070** vorerst zur Geheimsache erklärt hat. Mist!

TEST 11/11

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



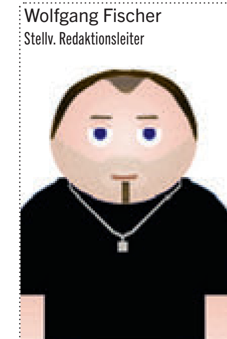
Hatte unverschämtes Glück: beim Mountainbiken rund um die Zugspitze bei fantastischem Oktober-Wetter, Sonnenschein und 25 Grad. Bereits eine Woche später: Graupelschauer, erster Schnee, 5 Grad – uff.
Hatte viel Spaß beim Schmuggeln auf Coruscant: Mein Beta-Wochenende von **Star Wars: The Old Republic** zeigt: Das wird mehr als ein „**WoW** mit Lichtschwertern", insbesondere (viel) mehr Dialoge und mehr Latscherei durch riesige Raumhäfen ...

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Hat ein Idol: Und zwar den Toni Polster. Der österreichische Fußballgott ist nicht nur verdammt nett, sondern auch eine echte Feiernase – lass es weiter polstern, Toni!
Hat einen dicken Hals: Wegen der absurden Vorgaben und Embargos, die einige Publisher neuerdings durchdrücken wollen.
Hat dennoch Spaß: An der Arbeit und an Musik – denn die ist sowieso das wichtigste im Leben. Aktuell: Blink-182, super!

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



Ist begeistert: von den brillanten Ballereien in **Rage**. Wenn nur der Rest des Spiels dasselbe hohe Niveau erreichen würde!
Hat: **Rift** endgültig den Rücken gekehrt und ist schon voll im **The Old Republic**-Fieber.
Täuschte sich gründlich: in **Need for Speed: The Run**. Was wie eine unglückliche Mischung aus Quicktime-Action und Racing aussah, ist glücklicherweise ein fast reinrassiges und durchweg spaßiges Rennvergnügen.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Kämpfte sich: mit viel Spaß durch ein Heer von Mutanten und Banditen im Ödland von **Rage**.
Nutzte: die sonnigen Herbsttage, um sich beim Geocachen weiter dem 1.000sten Fund zu nähern.
Hofft inständig: dass der heimische Rechner noch ausreicht, um demnächst **Skyrim**, **Star Wars: The Old Republic** und **Battlefield 3** ordentlich darzustellen.
Freut sich: auf einen lustigen Abend mit Mundstuhl.

Robert Horn
Redakteur



Diskutiert eifrig: über **Rage**. Mit Kollegen, Freunden und Lesern. Das Spiel spaltet Gemüter. Spielspaß ist Auslegungssache.
Testete Beta-Jets: auf Caspian Border, einer Karte aus der **Battlefield 3 Beta**-Phase. Trotz diverser Lags und Bugs ein grandioses Vergnügen.
Wollte Burgherr spielen: und schöne Festungen in **Stronghold 3** errichten. Aber die Testversion schaffte es nicht zu uns. Nun, dann eben nächsten Monat.

Felix Schütz
Redakteur



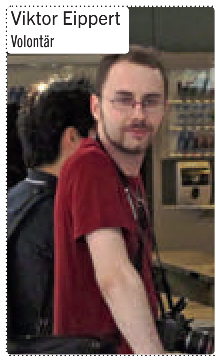
Zuletzt durchgespielt: das hervorragende **Batman: Arkham City** (Xbox 360) mit allen 440 Riddler-Aufgaben, **Rage** (PC), **Diablo 3** Beta (PC) und **Psychonauts** (PC)
Fürchtet den November: **Skyrim**, **Anno 2070**, **Uncharted 3** (PS3), **L.A. Noire** (PC), **Professor Layton 4** (DS) und noch mehr ... Immerhin: **Battlefield 3** lasse ich aus.
Highlight des Monats: unser feuchtfröhlicher Abend mit dem grundsympathischen **Diablo**-Schöpfer Max Schaefer als Ehrengast.

Marc Brehme
Redakteur



Spielt: erst einmal kein **Rage**, damit er sich gar nicht erst in die ermüdenden Diskussionen um diesen Titel einklinken kann, sondern am PC lieber die **Battlefield 3**-Beta und eine Vorschau-Version von **Geheimakte 3** sowie **Batman: Arkham City** (PS3) und **Gears of War 3** (360).
Plant: schon mal seinen Musical-Herbst. Mit **König der Löwen** und **Tanz der Vampire** stehen bald noch zwei absolute Highlights an.

Viktor Eippert
Volontär



Hatte wochenlang: wenig Schlaf. Schuld war **Might & Magic: Heroes 6.** Das „Nur noch diese eine Runde"-Prinzip hat mich sofort wieder erwischt. Das Weglassen der Stadtansicht nehme ich den Entwicklern dennoch übel!
Braucht: Urlaub. Dringend! Um den von **Heroes 6** gestohlenen Schlaf nachzuholen.
Sorgt sich: um seine freie Zeit im Herbst. Wann soll man bitte all diese Blockbuster durchspielen?

Peter Bathge
Volontär



War angenehm überrascht: wie ungemein sympathisch und trinkfest sich **Diablo**-Erfinder Max Schaefer beim Redaktionsbesuch zeigte.
Hat sich geärgert: über nachladende Texturen in **Rage**, zu wenig Zeit für ausgiebige **Anno**-Testpartien und fehlende Hilfestellungen in **Airline Tycoon 2**.
Wurde wieder versöhnt: durch sagenhaft lustige Ork-Metzeleien in **Orks Must Die!**. Die Dezimierung grunzender Grünhäute ist nirgendwo amüsanter!

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



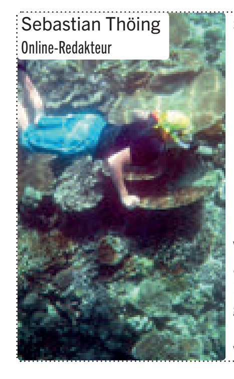
Gewinnt nur selten: Gegen seinen Schwager Steffen in **FIFA 12**. Liegt sicher an der verschlimmbesserten neuen Steuerung.
Spielt ansonsten: Das brillante **Forza 4** (Xbox 360) sowie **NBA 2K12**.
Vermisst: Die Sonne! Mit kurzen Hosen und Trikot ist Joggen einfach schöner.
„Fürchtet" das 4. Quartal: Unzählige Top-Spiele, Geburtstage und natürlich Weihnachten: Ein Lottogewinn wäre schön!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Räuchert wie wild: alles, was ihm in die Finger kommt, und fragt sich ernsthaft, wie er es so lange ohne eigenen Räucherofen aushalten konnte.
Ärgert sich maßlos: über die dummen Gerüchte, dass sein Räucherofen etwas mit den verschwundenen Katzen zu tun haben könnte.
Freut sich tierisch: darauf, als alter Kriegstreiber bald mit seinem ersten U-Boot in **Anno 2070** etwas abtauchen zu können.

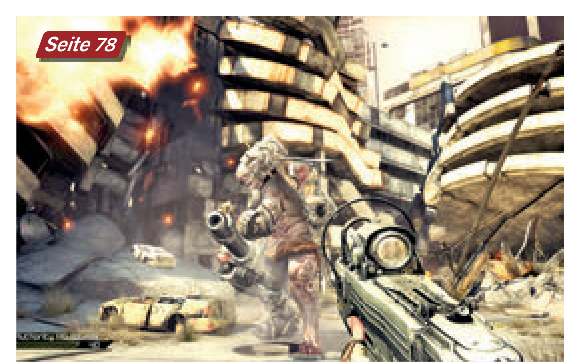
Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Spielt derzeit: **Rage** für die gepflegte Ballerorgie zwischendurch und **FIFA 12** für launige Multiplayer-Matches.
Hat Urlaub gemacht: Er ist nämlich jetzt verheiratet und verbrachte die Flitterwochen auf den Malediven – Schnorchelgänge natürlich inklusive.
Wartet weiterhin: auf den Release von **Diablo 3**. Die Beta war schon grandios. Jetzt fehlt nur noch das fertige Spiel. Ich will mehr! Und zwar pronto!

TOP-THEMEN

ACTION
RAGE



Von den Technikprofis id Software erwarten Shooter-Fans nicht weniger als ein Meisterwerk. Warum **Rage** nicht alle Erwartungen erfüllt und trotzdem für stundenlangen Ballerspaß sorgt, das verrät Robert Horn in seinem großen Testbericht.

SPORT
FUSSBALL MANAGER 12



Enormer Tiefgang, durchdachte Bedienung, zig Detailverbesserungen, clevere Editoren und noch vieles mehr – der neue **Fussball Manager** erkämpft sich seine verdiente Traumwertung.

STRATEGIE
MIGHT & MAGIC: HEROES 6

Seite 86

Ubisofts Mix aus Taktik- und Rollenspiel macht so süchtig wie seine Vorgänger und bietet einen gewohnt riesigen Umfang. Unser Test entlarvt allerdings auch Schwächen bei der Story und der Einzelspielerkampagne.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

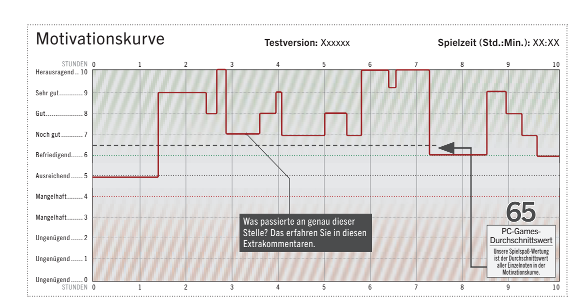
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 110.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren




Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Ob schleimige Mutanten, brutale Banditen oder hochgezüchtetes Militär: In **Rage** läuft Ihnen allerhand vor die Flinte.

PC Games AWARD Ausgabe 11/2011 87

Rage

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Robert Horn

Ein Spiel, das Gemüter spaltet: Ist Rage „nur“ ein guter Shooter geworden?

Wir haben uns sehr auf **Rage** gefreut. Als wir Ende September nach Frankfurt auf einen Test-Event fuhren, haben wir uns noch ein wenig mehr gefreut. Denn zum einen berichten wir jetzt schon seit Jahren über diesen Shooter und schüren damit gehörig die Vorfreude, zum anderen gehört Entwickler id software zu den ältesten Spielefirmen überhaupt, hat vor knapp 20 Jahren den Ego-Shooter quasi erfunden und salonfähig gemacht. Wenn jemand weiß, wie ein gutes Ballerspiel auszusehen und zu funktionieren hat, dann doch wohl die Halbgötter um Legende John Carmack. Die Erwartungshaltung gegenüber **Rage** war also im Vorfeld schon brutal hoch. Mit einer postapokalyptischen Welt, großen Außenarealen und Rollenspielelementen wollen die Entwickler sich dieses Mal von vorherrschenden Klischees lösen („Ein id-Shooter ist düster und linear!“) und eine neue Marke schaffen. Nach mehrfachem Durchspielen des Shooters steht das Ergebnis fest: **Rage** ist ein grandioser Shooter – eine Revolution allerdings nicht. Obwohl sich **Rage** brutal gut anfühlt und Schießereien zelebriert wie kaum ein anderes Spiel, hat es Schwächen, die in ihrer Gesamtheit eine Traumnote jenseits der 90 verhindern. Ein Teil davon ist die belanglose Hintergrundgeschichte des Shooters.

Rage spielt in einer trostlosen Zukunft, die wir schon aus Endzeitfilmen wie **Mad Max** kennen. Ein Meteorit hat weite Teile des Erdballs in eine Wüstenlandschaft verwandelt, die Überbleibsel der Menschheit kämpfen in einer anarchisch anmutenden Welt ums Überleben. Der Spieler erwacht rund 100 Jah-


Viele Charaktere in **Rage** sind herrlich animiert, skurril und manchmal vollkommen verrückt.


Gegen die gut gerüsteten Regierungstruppen hilft Ihnen alternative Munition. Oder eine dickere Wumme.

RAGE AUF EINEN BLICK

Grafisch macht **Rage** einen stimmigen Gesamteindruck. Sowohl in den atmosphärischen Außenarealen als auch in düsteren Räumen zeigt die id-tech-5-Engine, was sie kann. Hier und da fallen allerdings unscharfe und grobe Objekte negativ auf.

Die Gegner in **Rage** sind meist Banditen, die sich nicht einfach so umnieten lassen. Ihre Feinde wehren sich schlau und sind zähe Kämpfer. Sie gehen in Deckung oder fliehen schon mal bei heftigem Beschuss. **Rage** lässt Sie so jeden Meter hart arbeiten, um am Leben zu bleiben.

Neun Waffen gibt es im Spiel und Sie tragen alle gleichzeitig mit sich herum. Sie müssen sich also niemals für eine begrenzte Auswahl an Wummen entscheiden. Umständlich (und ganz klar ein Konsolen-Erbe) finden wir dagegen die Schnellzugriffsleiste für Zubehör.

Ein rudimentäres Crafting-System dient der Herstellung eigener Munition oder Hilfsmittel. So bestücken Sie Ihre Armbrust (links) etwa mit Elektro-Bolzen, mit denen Sie Gegner unter Strom setzen. Oder Sie basteln sich einen kleinen Kampfroboter (oben), der für Sie aufräumt.

Elektrobolzen 10

re nach der Katastrophe; er hat die Zeit im Tiefschlaf in einer unterirdischen Überlebenskapsel verbracht. Diese Dinger hatte die damalige Regierung zu Hunderten im Erdboden versenken lassen, um den Fortbestand der Menschheit zu sichern. Nachdem Sie in einer solchen Arche erwacht sind, merken Sie schnell, dass Sie auf jeden Fall etwas Besonderes sind – und dass ein repressives Regime (auf Deutsch schlicht „Die Regierung") nach Typen wie Ihnen sucht. So wird gleich zu Beginn klargestellt, wer hier das Böse repräsentiert.

Zumindest will Ihnen das das Spiel an jeder Ecke glauben machen. Sie treffen immer wieder Charaktere, die Ihnen von den Verbrechen der Regierung erzählen und Sie dazu anstacheln, gegen das System aufzubegehren. Immer wieder wird Ihnen eingebläut, wie einzigartig die Spielfigur sei und warum der Held sich unbedingt den Rebellen anschließen müsse. Doch zu sehen bekommen Sie das rücksichtslose Verhalten der Regierung nie. Dem Spieler fehlt schlicht die Motivation, mit dem Untergrund zu kooperieren und die ach so böse Führung zu stürzen. Der Handlungsverlauf verlangt aber genau das, eine Wahl haben Sie nicht. Das stört zwar zu Beginn nicht, gegen Ende stapeln sich jedoch Logikfehler und an den Haaren herbeigezogene Erklärungen. Über die gesamte Spielzeit plätschert das Geschehen vor sich hin, nur um Sie schließlich mit einem halbgaren und unspektakulären Ende zu entlassen. **Rage** fehlen einfach Höhepunkte, die mitreißen und berühren. Argumente wie „Ein Ego-Shooter braucht doch keine tolle Story" lassen wir in Zeiten eines **Bioshock** oder **Half-Life 2** nicht gelten.

Auf den ersten Blick sieht **Rage** aus wie ein Open-World-Spiel. Die Außenwelt wirkt weitläufig, doch ähnlich wie in **Mafia 2** ist sie nur (wunderschöne) Staffage. Zwar reisen Sie mit Fahrzeugen, etwa Quad oder Buggy, zwischen einzelnen Orten hin und her, doch das geschieht in einem abgegrenzten Bereich, der kaum zum Erforschen einlädt. Enge Canyons führen zu den Aufgabengebieten, das in Rollenspielen allgegenwärtige Abenteuer am Wegesrand suchen Sie vergeblich. Die einzige Abwechslung bei der Fahrt zum nächsten Missionsziel stellen Banditen dar, die Sie in chaotische, aber kurzweilige Fahrzeugkämpfe mit aufmontierten Waffen verwickeln. Zwar macht es Laune, mit einem aufgemotzten Endzeitfahrzeug durch die beeindruckende Landschaft zu brausen, doch kann **Rage** die Begrenzung der spielerischen Freiheit nur schwer verbergen. Das ist insofern schade, da wir uns in dieser tollen und atmosphärischen Welt gerne länger umgesehen hätten, anstatt stur von A nach B zu brettern. Gerade diese stimmige, postapokalytische Welt, wunderbar



SO HABEN WIR GETESTET

Wir haben Rage sowohl vor Ort bei Bethesda als auch in der Redaktion durchgespielt:

Um den Shooter vor Veröffentlichung testen zu können, mussten wir nach Frankfurt zu Bethesda reisen, um dort zwei Tage lang **Rage** mit zwei Redakteuren komplett durchzuspielen. Anfang Oktober erhielten wir dann noch eine Version über Steam, die sowohl in Deutsch als auch in Englisch spielbar war. Damit stürzten wir uns ein zweites Mal ins Ödland, um **Rage** ein weiteres Mal komplett durchzuspielen.

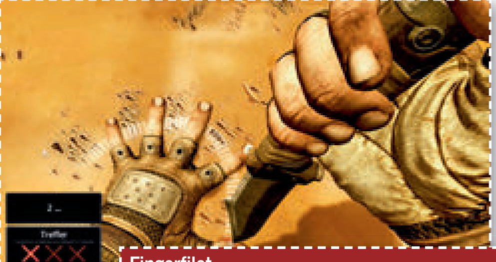


Redakteur Robert Horn beim Testen von **Rage** bei Bethesda in Frankfurt. Hier konnte PC Games das Spiel zwei Tage lang ungestört durchspielen.

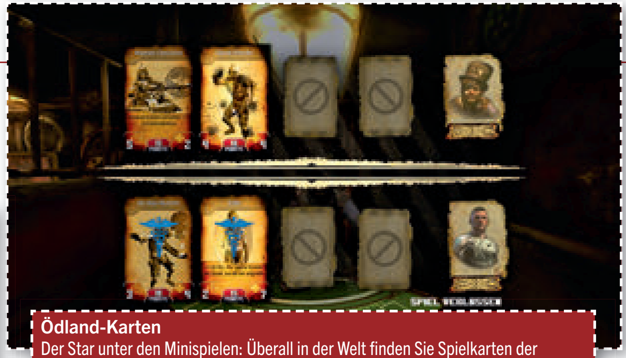
MINISPIELE & NEBENQUESTS

In der Welt von Rage geht es nicht nur ums Schießen. Abseits der Hauptstory gibt es einige Dinge zu entdecken:





Fingerfilet
Das Messer wandert im Halbkreis über Ihre Hand, per Druck auf die Leertaste lassen Sie es herabsausen – im Optimalfall auf den Tisch, nicht auf Ihre Pixelfinger. Simpel, aber echt knifflig!



Ödland-Karten
Der Star unter den Minispielen: Überall in der Welt finden Sie Spielkarten der Charaktere mit jeweiligen Statuswerten oder Spezialfähigkeiten. Mit diesem Deck kämpfen Sie gegen NPCs in Kneipen um Geld. Kann sehr schnell süchtig machen!



Gitarre spielen
Ein einfaches Gedächtnisspiel in Subway Town, bei dem Sie vorgespielte Noten nachträllern, indem Sie im richtigen Moment die entsprechende Pfeiltaste drücken.

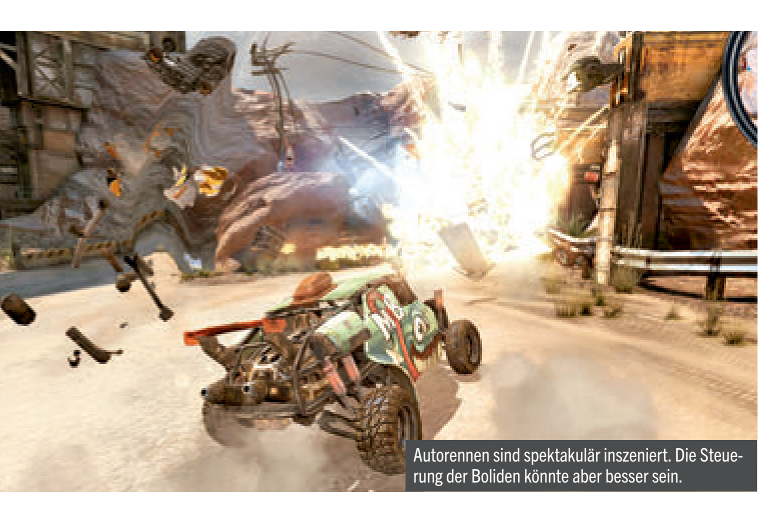


Mutantenwürfeln
Hier entscheidet nur das Würfelglück. Die virtuelle Spielfigur schießt bei jedem gewürfelten Fadenkreuz auf vier Mutanten. Wenn alle erledigt sind, gibt es Geld. Wird schnell öde!

von der id-tech-5-Engine in Szene gesetzt, kommt in **Rage** viel zu kurz. Das Ödland, Handlungsort von **Rage**, ließ uns während des Tests immer wieder innehalten, staunen und einfach nur genießen. Egal ob wir unter strahlender Sonne in den Canyons des Ödlands unterwegs waren oder im zweiten Spielabschnitt durch düster-gräuliche Kraterlandschaften bretterten: Die Welt von **Rage** ist glaubhaft und streckenweise atemberaubend. Ebenfalls über jeden Zweifel erhaben sind die Animationen: Die agilen Gegner wirbeln wie Zirkusartisten um die Spielfigur herum, taumeln nach einem Treffer oder werden beim Einschlag von Kugeln nach hinten gerissen. Sie fühlen beinahe jeden Einschlag und die Wirkung, die Ihre Treffer bei Gegnern anrichten. Das macht die ständigen Schießereien zu einem spannenden Hochgenuss – die Ballereien von **Rage** können wir wirklich nicht genug loben.

Unverständlich dagegen sind unschöne Texturfehler: Die Leveltapeten brauchen sichtbar lange, um geladen zu werden, und produzieren bei schnellen Bewegungen ein matschiges Bild. Trotz (oder gerade wegen) der tollen Grafik fielen uns immer wieder niedrig aufgelöste Texturen auf – an Boden und Wänden sowie an kleinen Details und Zierrat wie Werkzeugkisten, Autoreifen oder leeren Benzinkanistern. Das nervt angesichts der überragenden grafischen Qualität des restlichen Spiels. Inzwischen hat ein Patch zumindest bei den Texturnachladern geholfen und dem ansonsten mageren Optionsmenü der Grafik einige Einstellmöglichkeiten spendiert.

Im Spielverlauf stoßen Sie auf Mutanten, gepanzerte Soldaten sowie Angehörige von sechs verschiedenen Stämmen. Sie alle haben eines gemein: Sie knallen ihnen im Spielverlauf eine Ladung Blei nach der anderen vor den Latz! Dazu steht Ihnen ein Waffenarsenal zur Verfügung, bei dessen Umsetzung die ganze Shooter-Erfahrung von id software zum Tragen kommt: Egal welche der insgesamt neun Wummen Sie benutzen, jede fühlt sich toll an und hat ihre eigene Daseinsberechtigung. Sie werden also niemals mit nur einer Kanone hantieren, sondern je nach Situation den Schießprügel wechseln. Für noch mehr Abwechslung sorgen bis zu vier Munitionstypen, mit denen Sie jede Knarre bestücken. Die Armbrust etwa verschießt auf diese Weise Bolzen, die zeitverzögert explodieren oder Gegnern tödliche Elektroschocks verpassen. Besonders gemein ist der Hypnosebolzen, mit dem Sie kurz die Kontrolle über getroffene Gegner übernehmen, bevor Sie die Sprengladung des Geschosses zur Explosion bringen. Die


Autorennen sind spektakulär inszeniert. Die Steuerung der Boliden könnte aber besser sein.


Der Roboter-Begleiter erwies sich während des Tests als nützlich, kämpfte aber mit Orientierungsproblemen.

Das Schwarze Brett
An diesem Anschlagbrett wartet eine Handvoll Nebenaufträge auf Sie. Deren Qualität schwankt: Manche geben Zusatzausrüstung und kosten etwas Zeit, andere sind langweilig und superkurz. Für den Spielfortschritt eher nebensächlich.

Mutant Bash TV
Reingehen, Mutanten umholzen, Geld einstreichen – Mutant Bash TV, moderiert von J.K. Stiles (Bild unten), ist eine tolle, unterhaltsame Einnahmequelle. Sie müssen einfach nur mehrere Ebenen des verrückten Fernsehspiels überleben. Skurril und spaßig!

Die Rennligen
In Wellspring und Subway Town können Sie in einer Vielzahl verschiedener Rennen starten, teilweise mit Waffeneinsatz. Dafür gibt es Belohnungspunkte, die Sie in Upgrades für Ihre Boliden stecken. Nett, aber viel zu oberflächlich, denn es gibt zu wenig Autos und Ausrüstung.

Fazit:
Die Nebenquests in **Rage** bringen Ihnen teilweise gute Belohnungen wie verbesserte Ausrüstung. Alleine deshalb sollten Sie sich die schnell erledigten Häppchen nicht entgehen lassen, viele sind es sowieso nicht. Die Minispiele können Sie getrost außer Acht lassen, dafür machen sie einfach zu wenig Spaß. Für den Spielfortschritt belanglos sind sie sowieso.

Schrotflinte erlaubt je nach Modus Pulsschüsse, welche die Schutzschilde fortschrittlicher Regierungssoldaten ausschalten, oder feuert Minigranaten ab.

Wer noch mehr taktische Optionen nutzen will, setzt auf Extras wie Geschütztürme und ferngesteuerte Sprengstoffautos. Dieses Zubehör bauen Sie in einem simplen Crafting-System aus herumliegenden Handwerksmaterialien zusammen. Leider bereiten gerade die coolen, mitlaufenden Spinnenroboter Probleme. Zwar feuern die Krabbelviecher eigenständig auf Feinde und putzen so ordentlich Gegner weg, doch es kommt zu oft vor, dass die niedlichen Dinger nicht an Hindernissen vorbeikommen oder an zu engen Gängen scheitern. So müssen Sie die mühsam zusammengebastelten Helfer häufig schweren Herzens zurücklassen. Das ist besonders ärgerlich, wenn die Schuld beim Leveldesign liegt, Türen sich etwa urplötzlich hinter der Spielfigur schließen (natürlich mit dem Roboter auf der anderen Seite) oder Abgründe das Weiterkommen der Drohne verhindern.

Wenn Sie allerdings mal das Glück haben, Ihren Gefährten im richtigen Augenblick aktiviert zu haben, freuen Sie sich auf schlagkräftige Unterstützung gegen die angenehm anspruchsvolle künstliche Intelligenz der Computergegner. Die schlauen Widersacher kreisen den Spieler ein, rufen sich Befehle zu, verschanzen sich geschickt oder ergreifen auch mal die Flucht. Das stellt zusammen mit der besonders in höheren Schwierigkeitsgraden knappen Munition eine tolle Herausforderung dar und ist eine willkommene Abwechslung zu den skriptgesteuerten Hirnlos-Feinden eines **Call of Duty**. id software zelebriert die Schießereien mit all diesen Fraktionen auf eine Weise, die schlicht unnachahmlich gut ist. Beim Testen kam uns immer mal wieder der Begriff „oldschool" in den Sinn und das trifft den Kern des Shooters genau. Das merkt man sogar beim Speichersystem: So wird nur zu Beginn eines Levels ein automatischer Spielstand angelegt; wer zwischendurch nicht manuell speichert und kurz vor dem Ausgang stirbt, muss neu anfangen. Das ist zwar nicht weiter schlimm, doch den Gebrauch der Schnellspeichertaste hatten wir uns eigentlich schon vor Jahren abgewöhnt …

Zu den großen Stärken von Rage zählt neben den brachialen Gefechten auch die dichte Atmosphäre. Die erleben Sie nicht nur in der erdrückenden Einsamkeit der Wüste, sondern auch in den beiden großen Städten, Wellspring und Subway Town. Großen Anteil an der Glaubwürdigkeit dieser Orte haben die



▲ Im unübersichtlichen Inventar sehen Sie alle aufgesammelten Teile und fügen diese mit einem Mausklick zusammen. Einfacher geht es kaum.
◀ Unter anderem können Sie diese praktischen Wingsticks herstellen, die Gegner lautlos und meist recht brachial ausschalten.

MEHRSPIELERMODUS FÜR ZWISCHENDURCH

Das wohl größte Ärgernis für Fans: Rage besitzt keinen klassischen Deathmatch-Modus Mann gegen Mann.

Stattdessen gliedert sich der Mehrspielerteil des Shooters in zwei Aspekte: Koop und Road Rage.

„Legenden des Ödlands" heißt der kooperative Teil von **Rage**, in dem Sie gemeinsam mit einem menschlichen Mitspieler neun kurze Missionen absolvieren. Jede der Aufgaben beschäftigt sich mit der Hintergrundgeschichte von **Rage**, schickt Sie allerdings ausschließlich in bekannte Gebiete.

„Road Rage" dagegen beinhaltet sechs Karten und vier Spielmodi für Fahrzeuge. In „Meteor-Rallye" etwa müssen Sie möglichst fix herabfallende Sternensteine aufsammeln, in „Dreier-Rallye" fahren Sie schnell drei verschiedene Punkte ab. Auch gibt es einen Deathmatch-Modus mit Fahrzeugen, in dem Sie sich gegenseitig Raketen um die Ohren feuern. Für ein wenig Langzeitmotivation sorgt dabei ein Level-System, mit dem Sie Erfahrungspunkte sammeln, neue Waffen und Ausrüstung freischalten und bis zu 20 Stufen aufsteigen.

◀ „Road Rage"-Rennen machen Laune, doch vermissen wir einen Zu-Fuß-Deathmatch-Modus schmerzlich. Hey, immerhin hat id software diesen Modus vor langer Zeit mal erfunden!

▼ Die Abschnitte der „Legenden des Ödlands" sind etwa 20 Minuten lang. Waffen und Ausrüstung sind vorgegeben.



Mutanten bewegen sich flink und weichen oft im letzten Moment aus. Außerdem sind sie zahlreich.



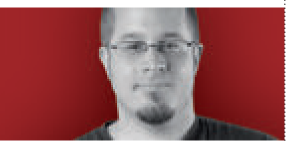
In manchen Gebieten wie der Totenstadt bekommen Sie es mit größeren Gegnern zu tun.

Computercharaktere, darunter interessante und meist skurrile Figuren wie der tätowierte Bürgermeister Redstone (gesprochen von Schauspieler Ralf Richter). Ähnlich viel Elan haben die Entwickler in die Gestaltung der meisten Kampfabschnitte gesteckt. Die Hauptmissionen führen Sie an stimmungsvolle Orte wie die gruselige Totenstadt, eine ausgestorbene Hochhaussiedlung. Richtig gut hat uns der Abschnitt gefallen, in dem wir uns mit den Schakal-Banditen anlegen. Diese hausen in einem riesigen, gestrandeten Tanker und werfen sich mit wildem Geheul und allen zur Verfügung stehenden Mitteln auf Sie. Doch nicht alle Aufgaben sind so packend. Sowohl viele Neben- als auch manche Hauptquests führen Sie lediglich an bereits besuchte Orte zurück. Auch die Nebenmissionen, die Sie am Anschlagsbrett einer Siedlung annehmen können, sind nur bedingt interessant. Einige dauern sogar nur wenige Minuten und sind kinderleicht, während andere Sie bis zu eine Stunde auf Reisen in bereits zur Genüge durchforstete Gebiete schicken. Dieses massive Level-Recycling ist für uns ein echter Minuspunkt von **Rage**.

Die Rennen, ein weiteres wichtiges Gameplay-Element des Shooters, hinterlassen bei uns gemischte Gefühle. An sich macht das Herumbrettern in den aufgemotzten **Mad Max**-Mobilen einen Haufen Spaß. So können Sie in den Städten verschiedene Rennkurse absolvieren und erhalten dafür Rennscheine, die Sie in die Aufwertung Ihres Fuhrparks stecken. So verbessern Sie den Motor, die Reifen und die Lenkung oder rüsten die Rennschüsseln mit Raketenwerfern, Minen, Maschinengewehren und Schutzschilden aus. Erreichen Sie eine bestimmte Anzahl an Punkten, so schaltet das Spiel neue Renn-Events frei. Mal handelt es sich um ein simples Zeitfahren, dann wieder um waffenstarrende Schlachten. Das ist witzig, chaotisch und sorgt neben den Zu-Fuß-Ballereien für Abwechslung – geht uns aber nicht weit genug. Denn um die für die Story wichtigen Pflichtaufrüstungen zu bekommen, bedarf es nur sehr weniger Rennen; um alle Verbesserungen für ein Fahrzeug freizuschalten, nur weniger Einsätze mehr. Danach gibt es einfach keinen Grund mehr, sich auf die Rundkurse zu wagen. Hier hätten wir uns, wie bei vielen Bereichen von **Rage**, mehr gewünscht. Mehr Fahrzeuge, mehr Freischaltkram. Mehr Handlung, mehr Bossgegner. Mehr Höhepunkte, mehr Konsequenz. Dennoch können wir **Rage** empfehlen: Ein so gutes Shooter-Gefühl hatten wir schon lange nicht mehr, Grafik und Spielwelt sind absolut gelungen. Wer einfach nur gepflegt ballern will, ist hier vollkommen richtig. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Ein grandioser Shooter mit verschenktem Potenzial"

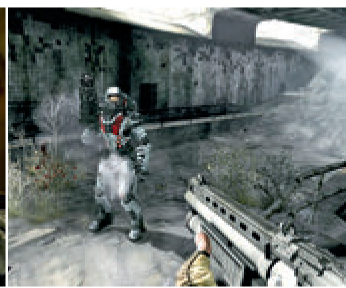
Allein wegen der gelungenen Ballereien lohnt es sich, **Rage** zu spielen. Denn die Entwickler wissen einfach, wie sich das Abfeuern einer virtuellen Schrotflinte anfühlen muss, wie wuchtig Einschläge und Treffer auszusehen haben. Dass id software mit **Rage** die gewohnten Pfade verlassen hat und etwas Neues ausprobiert, rechne ich ihnen hoch an. Trotzdem hat man in den Weiten des Ödlands ständig das Gefühl, zurückgehalten und eingeschränkt zu werden. Viele Zusatzelemente von **Rage** erweisen sich sehr schnell als erstaunlich inhaltsleer. Das ist gerade deshalb so schade, weil die Welt richtig gut gelungen ist.



1 Die ersten Minuten lassen uns zwar planlos zurück, begeistern aber auch dank toller Optik und Missionen, bei denen sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben haben.



2 Im Bunker der Shrouded gibt es ferngesteuerte Autos und grandiose Kämpfe mit der wehrhaften KI. Wir haben eine Menge Spaß, während wir uns durch diesen Abschnitt ballern!

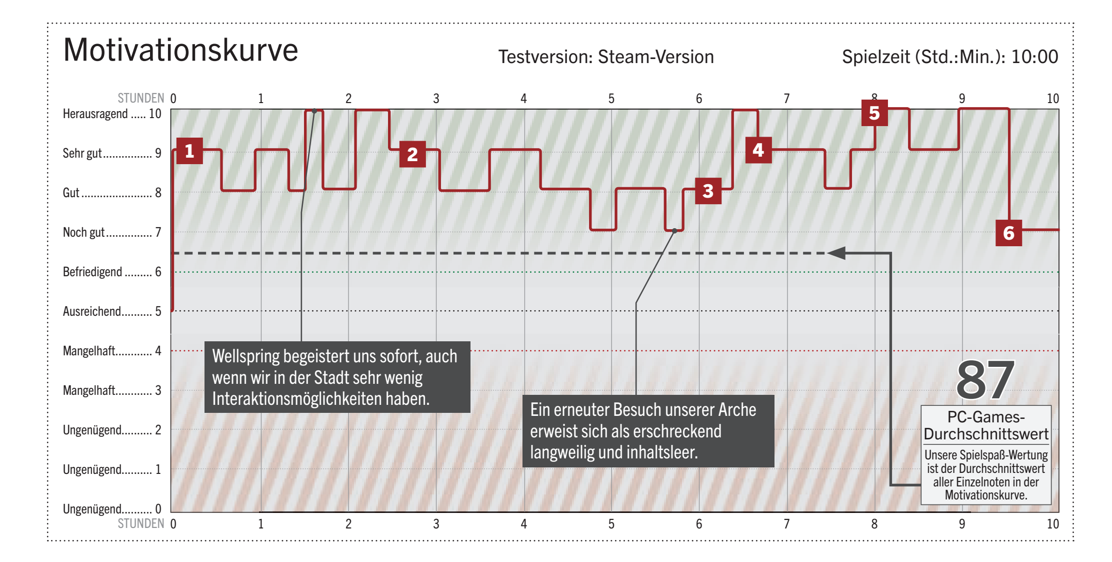


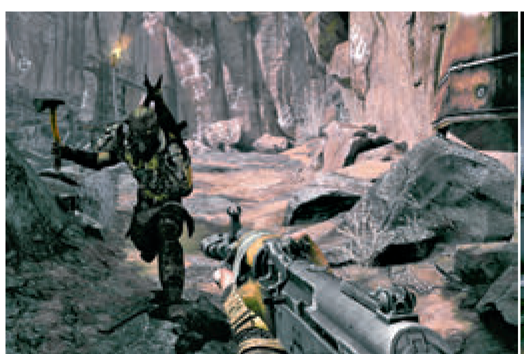
3 Zum zweiten Mal müssen wir uns durch die Totenstadt kämpfen. Während das beim ersten Mal noch motivierend und unheimlich war, kennen wir nun den Weg ja schon. Schlecht gelöst!



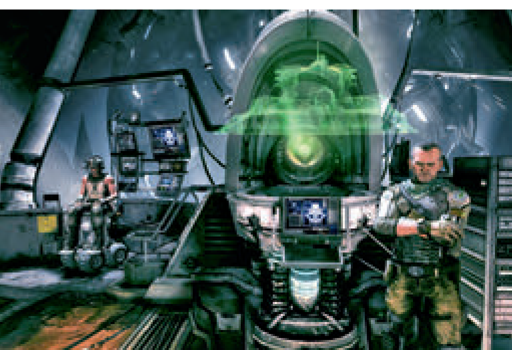
Der Gearhead-Klan bedroht die Energieversorgung von Subway Town. Natürlich können nur wir dieses Problem lösen. Mit was? Mit Waffengewalt!

4 Etwa nach der Hälfte der Spielstadt verlassen wir Wellspring und besuchen mit Subway Town die zweite große Stadt von **Rage.** Diese ist noch gelungener und beeindruckt uns mit toller Atmosphäre und witzigen Charakteren. Außerdem werden unsere Widersacher knackiger.





5 Zu unseren persönlichen Höhepunkten zählt der Kampf im Jackal-Canyon. Die dortigen Bewohner werfen sich heulend auf uns, während wir uns über Hängebrücken langsam nach oben kämpfen. Ein wirklich gelungener Abschnitt!



6 Der Widerstand schickt uns auf unsere letzten Einsätze. Die Hintergrundgeschichte hat sich zu diesem Zeitpunkt schon längst in Widersprüchen und unlogischen Erklärungen verloren. Mit Zähneknirschen erleben wir, wie die letzten Versuche, die Story zu retten, gnadenlos untergehen.

RAGE



Ca. € 50,-
7. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id software
Publisher: Bethesda
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen benötigen Sie zwingend ein gültiges Steam-Konto, da **Rage** an diese Plattform gebunden ist.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teils grandios schöne Landschaften; allerdings mit Schwächen im Detail
Sound: Saubere deutsche Sprachausgabe, satte Feuergeräusche
Steuerung: Typische Shooter-Steuerung, unnötig komplizierter Waffenschnellzugriff erweist sich als Konsolenerbe

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop und Road Rage
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: XC2D E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (XP)/3 GB (Win7)
Empfehlenswert: XC2Q Q6600/Phenom II X4 920, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950, 4 GB RAM (XP/Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Geschosse lassen Gegner realistisch herumwirbeln. Köpfe können mit dem Wingstick abgetrennt werden. Explosionen zerreißen Betroffene in blutigen Wolken. Leichen verschwinden nach kurzer Zeit.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Rage** sowohl bei Bethesda als auch in der Redaktion mit mehreren Redakteuren durch. Probleme gab es mit Tearing (Bildzerreißen) und Textur-Nachladern.

PRO UND CONTRA

- \+ Schöne, glaubwürdig inszenierte postapokalyptische Welt
- \+ Genialer Shooter-Part, der durchgängig begeistert
- \+ Große Waffenauswahl mit unterschiedlichen Munitionstypen
- \+ Schlau agierende Gegnertypen mit tollem Bewegungsrepertoire
- \+ Kurzweilige Autorennen
- \+ Liebevoll animierte Charaktere
- − An den Haaren herbeigezogene, unlogische und langweilige Story
- − Aufgesetzte Rollenspielelemente und vorgegaukelte Freiheit
- − Spielerische Höhepunkte gibt es viel zu selten.
- − Spielwelt bleibt nur Kulisse
- − Viel ungenutztes Potenzial

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



Rage-Tuning: Tipps für bessere Grafik

Von: Frank Stöwer

Wir zeigen, wie Sie bei ids Shooter die Optik aufwerten und den Spielspaß steigern.

Start-Optionen - RAGE

Diese Optionen sind nur für fortgeschrittene Benutzer.

+set com_SkipIntroVideo 1 +cvaradd g_fov 20 +r_swapInterval 1

OK ABBRECHEN

Mit diesen unter Steam eingestellten Startparametern für die Rage.exe deaktivieren Sie die Intro-Videos, stellen einen etwas größeren Bildwinkel beim Spielen ein und lösen das Tearing-Problem.

Ein erster Blick auf das Grafik-Optionsmenü von **Rage** sorgte bei PC-Spielern für Frust. Anders als bei früheren id-Titeln sind die Einstellmöglichkeiten hier stark limitiert, lediglich die Auflösung sowie die Kantenglättung können zu Tuning-Zwecken verändert werden. Der Grund für die Optionsarmut ist die bei **Rage** erstmalig zum Einsatz kommende automatische Qualitätsanpassung, bei der die zugrunde liegende id-Tech-5-Engine automatisch 60 Bilder pro Sekunde (Fps) anpeilt und Details reduziert oder ein aggressiveres Level-of-Detail-System (LOD) auffährt, das auch bei sehr leistungsstarken Systemen greift. Für diesen Fall gibt es mittlerweile einige Tipps, mit deren Hilfe Sie eine vernünftige Grafik erzielen.

VORARBEIT: OPTIMALE TREIBER

Der erste Schritt, um Performance-Problemen aus dem Wege zu gehen, ist die Installation der aktuellsten und für **Rage** optimierten Grafiktreiber. Für Spieler mit Ati-Karten hält der Hersteller den Rage Performance Driver auf dem hauseigenen Server bereit. Geforce-Nutzern empfehlen wir den letzten Beta-Geforce-Treiber 285.38. (Stand: 6.10.2011). Sowohl Ati als auch Nvidia arbeiten aber bereits an neueren Versionen, die Sie dann auf deren Homepage herunterladen können.

Des Weiteren werden zusätzliche Treibereinstellungen fällig, da **Rage** offenbar standardmäßig die vertikale Synchronisation (VSync) ausschaltet und dadurch starkes Tearing (Objekte wirken durch Frame-Überlagerung zerrissen) zu beobachten ist. Daher sollten Sie im Treiber die vertikale Synchronisation erzwingen. Um VSync im Nvidia Control Panel zu deaktivieren, gehen Sie zu „Manage 3D Settings“ und setzen den Vertical Sync auf „Force on“. Radeon-Besitzer stellen im Catalyst Control Center unter „Gaming“ – „3D Application Settings“ bei der Option „Wait for vertical refresh“ „Always On“ ein (Bilder siehe http://goo.gl/EMLGQ). Da **Rage** die Open-GL-Grafikschnittstelle nutzt, empfehlen wir, neben VSync auch Triple Buffering zu aktivieren. Das geschieht im gleichen Menü.

STARTPARAMETER FÜR STEAM

Um sich das Optik- oder Performance-Tuning noch einfacher zu machen, können Sie die Startdatei von **Rage** mit Parametern verknüpfen. Starten Sie Steam und gehen Sie in Ihre Spieleliste. Per rechtem Mausklick auf **Rage** öffnen Sie die „Eigenschaften“. Unter dem Reiter „Allgemein“ gelangen Sie zur Option „Start-Optionen Festlegen“. Tragen Sie dort folgende Infos ein: **+set com_SkipIntroVideo 1 +cvaradd g_fov 20**

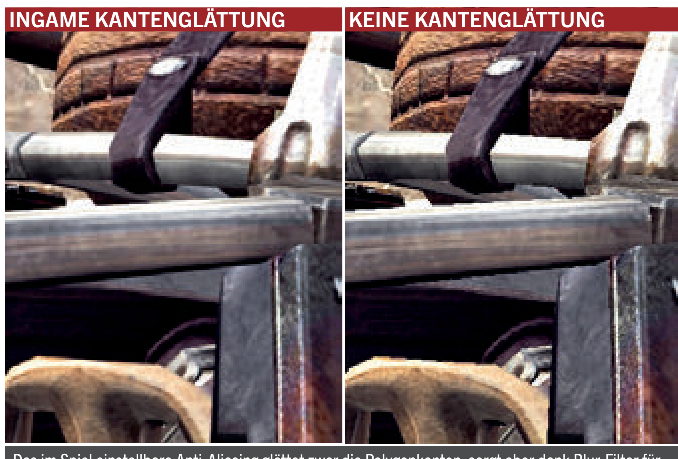
Zum einen bekommen Sie die nervigen Introvideos nicht mehr zu sehen, zum anderen spielen Sie nun mit einem etwas größeren Bildwinkel (FOV 100 anstatt 80). Für den zusätzlichen Zugriff auf die aus früheren id-Titeln bekannte Konsole müssen Sie folgenden Befehl einfügen (einfach mit einem Leerzeichen an bestehende Befehle anfügen): +**set com_allowConsole 1**. Allerdings ist hier Vorsicht geboten, denn es gibt Berichte, wonach die Achievements nach Freischaltung der Konsole nicht mehr funktionieren.

Für Spieler, die Probleme mit dem Texturen-Streaming oder dem oben erwähnten Tearing haben, gibt es aus dem offiziellen Forum zwei weitere Startparameter für die Rage.exe-Datei: Wenn Sie +**vt_maxPPF 16** oder +**vt_maxPPF 8** (bei Dualcore-CPUs) als Steam-Startparamter für **Rage** einfügen, sollten Texturen ohne Verzögerung dargestellt werden. Mit +**r_swapInterval 1** aktivieren Sie VSync und Bildstörungen durch Tearing sollten der Vergangenheit angehören.

DIE RAGECONFIG-DATEI

Die Krönung der Tuning-Kunst ist die rageconfig.cfg-Datei, die Sie unter http://goo.gl/uZ17g herunterladen können und in folgenden Ordner kopieren: **Rage****base**\ (normalerweise im Steam-Ordner unter **Common\Steamapps**). Die Config-Datei wird automatisch beim Start von **Rage** ausgeführt. Die Änderungen betreffen vor allem das Verhalten der id-Tech-5-Engine beim Texturstreaming und bei der Ferndarstellung. Mithilfe dieser Config gab es im Spiel keinerlei Darstellungsprobleme mehr: Die Texturen-Qualität war gleichbleibend gut, ein Texturnachladen konnten wir ebenfalls nicht erkennen und auch die störenden Kacheln auf dem Boden verschwanden.

Unsere Experimente, bestehende Texturrestriktionen per Konsolenbefehl aufzuheben (siehe http://goo.gl/EMLGQ), brachten dagegen keine grafischen Verbesserungen. ❑



Das im Spiel einstellbare Anti-Aliasing glättet zwar die Polygonkanten, sorgt aber dank Blur-Filter für eine Unschärfe. Zusätzlich wird das Texturen-Streaming durch die geringere Fps-Leistung verzögert.



Der Textur-Lag, also das verzögerte Texturen-Nachladen, wird vor allem bei Drehungen sichtbar. Hochaufgelöste Texturen werden nicht schnell genug zur Grafikkarte geschickt, die Optik ist inakzeptabel.

MEDION® empfiehlt Windows® 7.

ANZEIGE

PCGH-Notebook

MEDION® ERAZER® X6819

NEU

2. PCGH-Edition

15,6-Zoll-Display
Das komplett entspiegelte Display erreicht eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln und leuchtet mit 270 Candela pro Quadratmeter sehr hell. Die Reaktionszeit des LCDs mit LED-Backlight liegt bei 29 Millisekunden.

Original Windows 7 Home Premium x64
Windows 7 Home Premium ist das perfekte Betriebssystem für Spieler, da dank Direct-X-11-Unterstützung Spiele flüssiger und auch mit besserer grafischer Qualität dargestellt werden können.

Geforce GTX 570M
Superschnelle Grafikeinheit mit 336 ALU-Prozessoren und 1.536 MiByte GDDR5-Speicher. Damit erreicht das Medion Erazer X6819 PCGH-Edition in *Anno 1404* durchschnittlich 42 und in *Crysis Warhead* 33 Bilder pro Sekunde.

Schnelle SSD von Intel
Eine 80 GByte große SSD von Intel sorgt für schnelle Ladezeiten von Windows, Anwendungen und Spielen. Zusätzlich arbeitet eine 500 GByte große Festplatte im Notebook, damit Sie genug Platz für Videos und Bilder haben.

Core i7-2670QM
Der Mobilprozessor aus Intels nagelneuer CPU-Generation sorgt mit 2,2 bis 3,1 GHz (Turbo) sowie vier echten und vier virtuellen Kernen für optimale Performance. Damit lässt das Notebook so manche Desktopmaschine weit hinter sich.

PC Games Hardware hat zusammen mit Medion® ein zweites, weiter optimiertes Notebook für Spieler konfiguriert.

Nach dem großen Erfolg des Medion Erazer X6819 PCGH Edition haben Medion und PC Games Hardware ein zweites Notebook für Spieler konfiguriert, das deutlich schneller ist und erstmals über ein mattes Full-HD-Display verfügt. Der 15,6-Zoll-Bildschirm ist komplett entspiegelt, leuchtet sehr hell und bietet einen breiten Einblickwinkel. Das Betriebssystem Windows 7 Home Premium, der pfeilschnelle Quadcore-Prozessor Intel Core i7-2670QM und die sehr leistungsstarke Nvidia Geforce GTX 570M sorgen für hohe Spiele-Performance, die Sie bei keinem anderen 15,6-Zoll-Notebook in dieser Preisklasse finden werden. Die SSD sorgt zudem für extrem kurze Ladezeiten von Windows und Spielen. Mit 1,0 im Leerlauf und bis zu 2,6 Sone in Spielen bleibt das Erazer X6819 PCGH Edition angenehm leise. Zahlreiche Anschlüsse, 4 GiByte RAM, ein DVD-Brenner, eine lange Akkulaufzeit (über 4 Stunden) und eine gute Verarbeitung runden das Gaming-Notebook ab. Besonders erfreulich ist, dass wir das neue PCGH-Notebook für 1.199 Euro anbieten können. Das ist ein hervorragender Preis für ein so schnelles und gut ausgestattetes Notebook. Weitere Infos (inkl. Video) finden Sie unter www.pcgh.de/go/pcgh-notebook.

Produktname	MEDION ERAZER X6819 PCGH-Edition
Hersteller (Webseite)	MEDION® (www.medion.com/PCGH)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/go/pcgh-notebook
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Betriebssystem	Original Windows 7 Home Premium x64
Arbeitsspeicher	2 x 2 GiByte DDR3-1333 (8-8-8-22)
Prozessor/Chipsatz	Core i7-2670QM (2,2 GHz, 4 Kerne, 8 Threads + Turbo)/HM67
Grafikeinheit	Nvidia Geforce 570M (575/1.150 MHz),1.536 MiByte GDDR5
Festplatte	SSD: Intel 80 GByte; HDD: Hitachi 500 GByte 7.200 U/Min
Optisches Laufwerk	LG DVD-RW-DL-Brenner
LCD	15,6 Zoll (1.920 x 1.080) inkl. LED, Non-Glare
Akku/Gewicht	87 Wattstunden/3,4 Kilogramm
Kommunikation	GBit-Ethernet, WLAN, Mikro, Webcam,5.1 Sound, Bluetooth
Soundchip	Realtek ALC892/Dolby Home Theater
Anschlüsse	2 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, HDMI, D-SUB, 5.1-Sound, SD, E-SATA
Leistung	
Cinebench 11.5 (64 Bit)/x264 4.0	5,21 Punkte/26,55 Fps
Crysis Warhead/Anno 1404 (720p)	33/42 Bilder pro Sekunde (3DMark 11: P2.302)
Akkulaufzeit 2D (WLAN aktiv)/3D-Last	255 Min. (4:15 h)/101 Min. (1:41 h)
Lautheit 2D/3D-Last	1,0/2,6 Sone
SSD: Lesen, Zugriff (HD Tach)	226,6 MBytes/s; 0,1 Millisekunden
PREIS*	**€ 1.199,-**

* Zzgl. Versandkosten in Höhe von € 7,95

MEDION® www.medion.de

Bestellbar unter: www.medion.com/PCGH

PC Games Hardware – DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

In jeder Kampagne wartet eine Schlacht gegen ein starkes Bossmonster. Schwer sind diese Kämpfe allerdings nicht.

Die aus **Heroes 5** bekannten Zwischensequenzen kommen nur selten zum Einsatz. Die meisten Gespräche laufen in vertonten Textfenstern ab.

Die Karten sind detailliert gestaltet und mit vielen Hinguckern verziert.

Might & Magic: Heroes 6

Von: Viktor Eippert

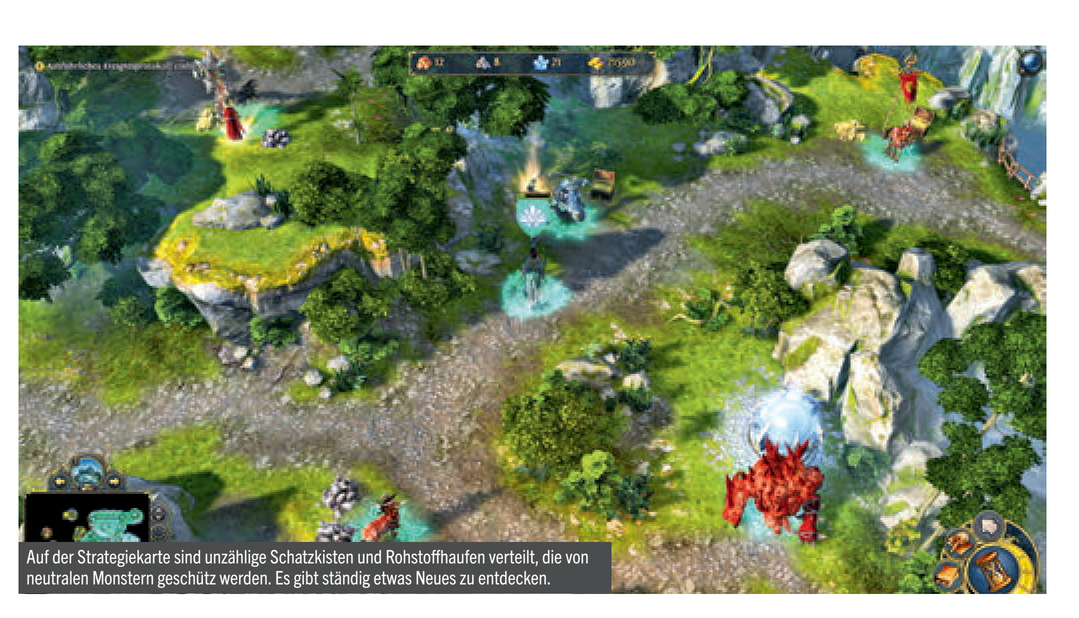
Einer der größten Zeitfresser kehrt zurück auf die Bildschirme und macht, was er am besten kann: Schlaf kosten!

Ganz langsam öffnet Anastasya Greif ihre Augen. Vor ihr steht ihre Tante Sveltana, eine mächtige Nekromantin der Siebenstädte, die gerade die letzten Worte einer Erweckungsformel rezitiert. Was war geschehen? Hatte sie einen Albtraum? Und wo ist sie? Vor einem Augenblick befand sie sich noch im stolzen Greifenimperium an der Seite ihres Vaters Slava Greif und ihren Geschwistern. Dann der Schock: Der Erweckungszauber galt ihr. Anastasya war gestorben und wurde als Untote von ihrer Tante zurückgeholt! Aber wie konnte es überhaupt so weit kommen? Und wieso kann sie sich nicht an die letzten Tage ihres menschlichen Lebens erinnern, ganz als ob eine magische Kraft die Ereignisse in einen tiefen Winkel ihres Gedächtnisses verbannt hätte, zu dem sie partout keinen Zugriff erhält?

Mit diesem begrenzten Informationsstand schmeißt Sie die erste der fünf Kampagnen von **Might & Magic: Heroes 6** ins kalte Wasser und konfrontiert Sie ebenso wie Anastasya zunächst mit vielen offenen Fragen. Wobei das Wort „erste" in diesem Zusammenhang etwas trügerisch ist. Obwohl es am meisten Sinn macht, mit dieser Kampagne anzufangen, ist es kein Zwang. Denn bereits nach dem kurzen Prolog, der als Tutorial fungiert, stehen Ihnen alle fünf Kampagnen (Nekropolis, Zuflucht, Sanktuarium, Inferno und Bastion) zur Wahl. Jede Kampagne erzählt jeweils die Geschichte eines der fünf Kinder des Geifenherzogs Slava, der im Prolog kurz vorgestellt wird. Der Gedanke dahinter sind fünf einzelne Handlungsstränge, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können und danach

DAS IST NEU

- **Karten sind in Kontrollzonen für Bergwerke unterteilt.**
- **Bosskämpfe**
- **Städte können zur eigenen Fraktion bekehrt werden.**
- **Truppenzuwachs gilt für das gesamte Reich.**
- **Zauber und Fähigkeiten werden über Talentbäume erlernt.**
- **Spezialisierung zwischen Blut- oder Tränen-Ausrichtung**
- **Dynastie-System**
- **Einheiten können Mauern und das Stadttor bei Belagerungen direkt angreifen.**
- **Kein interaktiver Stadtbildschirm**
- **Hindernisse in Kampfarenen bieten Deckung.**



Auf der Strategiekarte sind unzählige Schatzkisten und Rohstoffhaufen verteilt, die von neutralen Monstern geschütz werden. Es gibt ständig etwas Neues zu entdecken.

DIE TAKTISCHEN KÄMPFE IM DETAIL

Hindernisse wie Steine oder Ähnliches gab es bereits im Vorgänger. In **Heroes 6** dienen solche Objekte aber nicht mehr ausschließlich als Durchgangssperre, sondern auch als Deckung, die den Schaden eingehender Fernangriffe reduziert. Gänzlich neu sind zudem spezielle Objekte, die nahen Einheiten Boni verleihen. Die hier markierte Sammelflagge erhöht zum Beispiel die Moral direkt angrenzender Truppen.

Amhand der Zugrangfolge sieht man auf einen Blick, welche Einheiten in dieser Runde noch agieren dürfen. Die grünen und roten Pfeile geben an, auf welchen Trupps stärkende oder schwächende Effekte oder Zauber liegen.

Der eigene Recke kämpft wie in **HoMM 5** nicht direkt mit, darf seine Armee aber vom Rand des Schlachtfelds aus unterstützen. Rund um das Heldenporträt angeordnet sind hier: das Zauberbuch, die Fraktionsfähigkeit und der Heldenangriff.

in einer von zwei verschiedenen Epilog-Missionen wieder in eine Gesamthandlung münden.

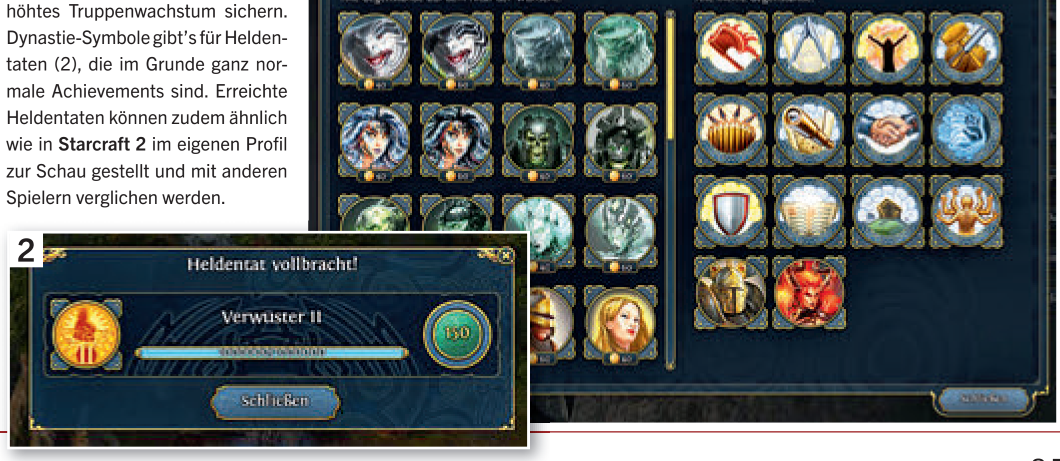
Im Prinzip ein guter Ansatz, der jedoch an seiner inkonsequenten Umsetzung scheitert. Manche Ereignisse versteht man zum Beispiel erst viele Stunden später, da sie kampagnenübergreifend in Bezug zueinander stehen. So erfährt man schon in der Nekropolis-Kampagne, wer Anastasyas Leben nahm. Welche Motive ihr Mörder hatte und die Tat an sich, zeigt hingegen ein ganz anderer Handlungsstrang auf. Davon abgesehen werden manch entscheidende Fraktionen und Charaktere völlig unzureichend eingeführt und selbst nach dem kompletten Durchspielen bleiben unangenehm viele Fragen offen. Hier hätte eine klassische Kampagnenstruktur eines **Heroes 5** deutlich mehr bewirkt. Da wir gerade bei der Kampagne des Vorgängers sind: Die dort eingeführten Zwischensequenzen in Spielgrafik finden in **M&MH 6** zwar erneut Verwendung, wirken aber nach wie vor sehr hölzern und kommen obendrein aus finsteren Gründen nur sehr sporadisch zum Einsatz. Beinahe alle Dialoge werden stattdessen mit vertonten Textfenstern präsentiert – ein deutlicher Rückschritt zu Teil 5! Immerhin gleichen die sehr guten Sprecher, die gut betont und sehr emotional zu Werke gingen, den optischen Missstand etwas aus.

Doch Kenner der Reihe wissen: Die Faszination von **Heroes** geht nicht von seiner Story aus, sondern vom unverwüstlichen Spielprinzip aus rundenbasiertem Strategie-Part und den hochtaktischen Kämpfen. Auch der neueste Ableger der Reihe erzeugt durch sein cleveres Spielkonzept eine ungeahnte Sogwirkung und erneut heißt es: Nur noch eine Runde! Dann reichen die Rohstoffe für den teuren Kapitol-Ausbau in unserer Hauptstadt. Dann besitzen wir endlich das letzte Stück des begehrten Artefakt-Sets. Dann reichen die Erfahrungspunkte unseres Recken für einen weiteren Stufenaufstieg. Dann erwischen wir den Feindhelden kurz vor der Ankunft in seiner gut befestigten Bastion. Dann … sind plötzlich unzählige Stunden ins Land gegangen und wir merken, wie unser Magen vehement seiner Vernachlässigung durch ein lautes Knurren Ausdruck verleiht. Alles nur, weil wir „fix noch eine allerletzte Runde" spielen wollten.

MOTIVIEREND: DIE EIGENE DYNASTIE

Wer mit einem UPlay-Online-Account spielt (ein Offline-Modus ist ebenfalls vorhanden), kann unter anderem das Dynastie-System nutzen. Und deshalb lohnt es sich:

Die Dynastie ist ein Kampagnen und Mehrspielermodus übreifendes Spielerprofil, das parallel zu Ihrem Spielfortschritt in der Stufe aufsteigt. Neben einem ausführlichen Bestiarium und der Möglichkeit, eigene Helden zu erstellen, ist vor allem der Altar der Wünsche (1) hilfreich. Dort erwerben Sie gegen Dynastie-Symbole neue Profilbilder, Titel und passive Boni für Ihre Helden. Aus diesen Vorteilen dürfen Sie zu Beginn jedes Levels einige wählen und sich so Vorteile wie erhöhtes Truppenwachstum sichern. Dynastie-Symbole gibt's für Heldentaten (2), die im Grunde ganz normale Achievements sind. Erreichte Heldentaten können zudem ähnlich wie in **Starcraft 2** im eigenen Profil zur Schau gestellt und mit anderen Spielern verglichen werden.



DIE WICHTIGSTEN ÄNDERUNGEN SEIT DEM VORGÄNGER IM CHECK

Nicht jede Evolution ist durchweg gut. Das Ziel der Entwickler war klar: die traditionsreiche Heroes-Reihe modernisieren, ohne die eingeschworene Fan-Gemeinde zu verprellen. Bei einigen Neuerungen hat das auch gut geklappt. Manche Änderung ist hingegen fragwürdig oder bedarf noch der Nachbesserung.



Kontrollzonen

Die Karten von **Heroes 6** sind in Sektoren unterteilt, zu denen je eine Stadt oder Festung gehört. Erobert man das entsprechende Kontrollgebäude, wechseln alle Bergwerke und Truppenanlagen direkt mit. Das erspart einem das lästige Abklappern jedes einzelnen Gebäudes. Außerdem besteht so eine gute Möglichkeit, wichtige Minen gezielt zu schützen, da Festungen und Städte durch Garnisonstruppen verstärkt werden können.

Umwandlung von Städten und Forts

Eine längst überfällige Neuerung bietet **Heroes 6** mit der Umwandlung von fraktionsfremden Städten zum eigenen Volk. Bis auf fraktionsspezifische Spezialgebäude werden alle Bauten dabei übernommen. Je besser eine Stadt ausgebaut ist, desto höher jedoch die Kosten für die Fraktionsanpassung. Der damit gesteigerte Truppenzuwachs ist es aber allemal wert!

Gemeinsamer Einheiten-Pool

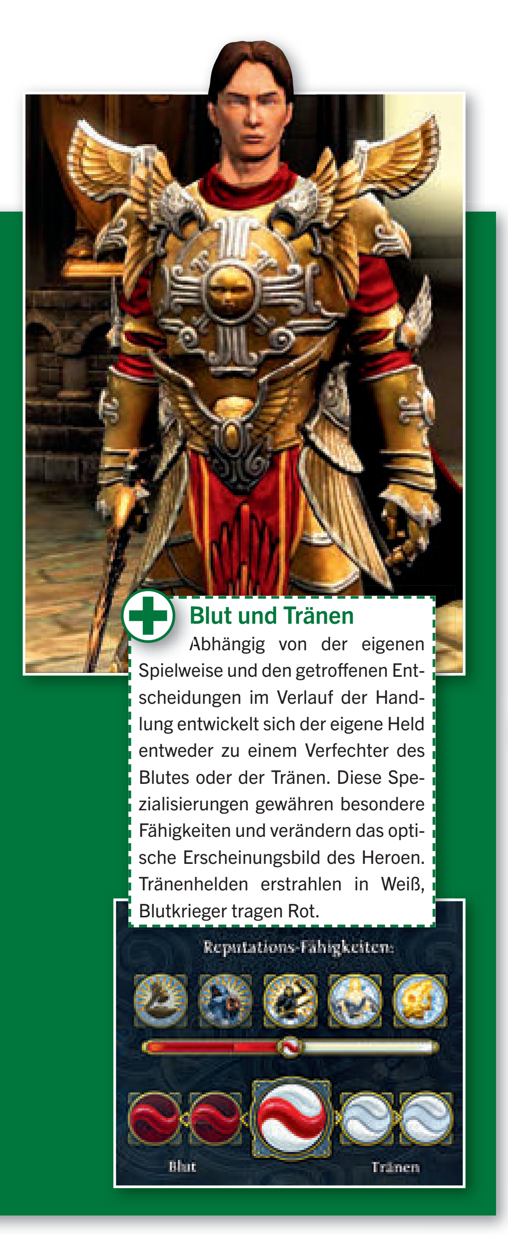
Während man in **Heroes 5** Truppen in jeder Stadt einzeln ausbilden und mühsam zusammensammeln musste, fließt der gesamte Truppenzuwachs nun in einen allgemeinen Einheiten-Pool. Es spielt also keine Rolle mehr, in welcher Stadt sich Ihr Recke derzeit aufhällt. Das spart viele lästige Laufwege und entschlackt das Gameplay spürbar.

Aus dem beinahe schon meditativen Trott aus Runde um Runde, Kampf um Kampf reißt uns nur ab und zu die tolle Gestaltung der Kampagnenkarten. Überall finden sich schöne Details, kein Schauplatz gleicht dem anderen. In den Dschungelarealen der Jademeer-Inseln wuchern Schlingpflanzen über Steinformationen und beschauliche Wasserfall-Panoramen zieren die Gegend. In der Dämonenwelt Sheogh tobten sich die Designer von Black Hole Entertainment außerdem mit steinernen Dämonenköpfen, Monumenten aus riesigen Augäpfeln und ähnlich abstrusen, zur Dämonenwelt passenden Kreationen aus.

Die insgesamt 24 Kampagnenkarten sind nicht nur sehr hübsch anzusehen, sie sind obendrein ein gutes Stück weitläufiger als in **HoMM 5**. Wirklich langatmig oder gestreckt wirkt das Spielgeschehen dennoch nicht. Grund dafür sind die zahlreichen Detailänderungen, die Black Hole Entertainment am Spielkonzept vornahm. Vor allem die Verwaltung des eigenen Reiches wurde sinnvoll entschlackt. Der Zuwachs von Truppen gilt nicht mehr für jede Stadt einzeln, Minen und Kreaturenanlagen sind Kontrollzonen zugeordnet, die Rohstoffe wurden von sieben auf vier reduziert und fraktionsfremde Städte dürfen gegen eine Gebühr zum eigenen Volk transformiert werden. All diese Dinge wirken sich positiv auf den Spielfluss aus und beseitigen viele unnötige Laufwege für Ihre Helden. Doch die Modernisierung der Reihe durch Teil 6 hat auch ihre Schattenseiten. Regelrecht ein kleiner Affront gegen die treuen Serienfans ist die Streichung des aufwendigen Stadtbildschirms, eines der absoluten Alleinstellungsmerkmale der Reihe. Spieler müssen stattdessen mit einem funktionalen Baumenü und einem immer gleich aussehenden Schaukastenbildchen der Stadt vorliebnehmen. Waren die Entwickler besorgt, das alte Konzept sei zu unübersichtlich? Falls ja: Was hätte dann dagegen gesprochen, zusätzlich zum klassischen Stadtbildschirm eine übersichtliche Ansicht zu bieten, statt ihn komplett damit zu ersetzen?

Auch die Heldenentwicklung blieb nicht unangetastet. Magiesprüche erlernen Ihre Recken nicht mehr in den Zaubertürmen Ihrer Städte, sondern schalten sie in entsprechenden Talentbäumen mithilfe von Fähigkeitspunkten frei. Gleiches gilt für Kampffertigkeiten und passive Boni für die Abenteuerkarte. Auf diese Weise entfällt die massive Abhängigkeit vom Glücksfaktor bei der Vergabe von Fertigkeiten beim Stufenaufstieg, die eine gezielte Charakterentwicklung bisher quasi im Keim erstickte. Doch auch das neue System hat seine Macken und wirkt nicht zu Ende gedacht. Viele der wählbaren Zauber und Fähigkeiten sind deutlich schlechter als andere, was die große Auswahl sinnlos macht. Zudem ist das Menü aufgrund der vielfachen Unterteilung in verschiedene Kategorien ausgesprochen unübersichtlich und die schiere Menge an wählbaren Sprüchen und Skills zu groß. Besonders in den ersten Stunden ist man völlig überfordert bei der Vergabe der Fähigkeitspunkte und ist sehr lange damit beschäftigt, die Beschreibungstexte der weit über 100 Wahlmöglichkeiten durchzulesen. Genaueres zu den wichtigsten Änderungen lesen Sie im Kasten direkt über dem Text.

Weniger Experimentierfreude legt Black Hole bei den taktischen Kämpfen an den Tag. Einheitenwerte und Spezialfähigkeiten wurden hier und da angepasst, aber



Blut und Tränen
Abhängig von der eigenen Spielweise und den getroffenen Entscheidungen im Verlauf der Handlung entwickelt sich der eigene Held entweder zu einem Verfechter des Blutes oder der Tränen. Diese Spezialisierungen gewähren besondere Fähigkeiten und verändern das optische Erscheinungsbild des Heroen. Tränenhelden erstrahlen in Weiß, Blutkrieger tragen Rot.

Fraktionsfähigkeiten vereinfacht
Die volksspezifischen Fähigkeiten kehren in **Heroes 6** zwar zurück, nehmen aber eine minder wichtige Rolle als in Teil 5 ein. Die Fraktionen unterscheiden sich in ihrer Spielweise allgemein nicht mehr so deutlich wie im Vorgänger, insbesondere da nun drei der fünf Völker über Heiler verfügen.

Skills und Zauber
Fähigkeiten und Zaubersprüche erlenen Ihre Helden nun über mehrere, gnadenlos überladene Talentbäume. Viele Skills und Zauber sind dabei unnütz und aufgrund der verkorksten Menüstruktur sehr umständlich miteinander zu vergleichen. Hier wäre weniger mehr gewesen!

Stadtansicht gestrichen
Langjährige Fans der Reihe halten sich jetzt bitte gut fest: Die interaktive Stadtansicht wurde abgeschafft! Alles, was bleibt, sind ein zweckdienliches Menü für den Bau von Gebäuden (links) und eine unveränderliche Miniatur der Stadt, die sich in Endlosschleife in einem Schaukasten bewegt. Immerhin erkennt man die wichtigsten Bauten wie Stadtmauern an der Stadt direkt auf der Abenteuerkarte (rechts).

im Kern bleibt das System von **HoMM 5** erhalten. Truppen dürfen abhängig von ihrer Initiative der Reihe nach einmal (mit positiver Moral zweimal) agieren, der Held unterstützt seine Armee vom Schlachtfeldrand mit Kriegsschreien, Zaubersprüchen oder anderen Hilfsaktionen und die Gegner-KI hat es immer noch faustdick hinter den Ohren. Die Animationen der miteinander kämpfenden Fabelwesen und Ritter sind auf gewohnt hohem Niveau. Das einzig große Novum: Bosskämpfe. Die Kämpfe gegen Riesenwürmer, Monsterspinnen und Drachen bieten eine nette Abwechslung. Dennoch ist hier noch ordentlich Luft nach oben und sowohl inszenatorisch als auch in puncto Herausforderungen bleibt **Heroes 6** bezüglich der Bosskämpfe hinter **King's Bounty**.

Während KI-Gegner in Kämpfen durchweg clever handeln, lassen manche ihrer Handlungen auf der Strategiekarte – wie schon in den Vorgängern – plötzlich an ihrer Clverness zweifeln. Oft standen die KI-Helden wie mit Bleifüßen in ihren Städten und scherten sich kein Stück um die Einnahme von Bergwerken oder das Aufsammeln von Rohstoffen und Artefakten. In anderen Situationen entdeckten sie plötzlich ihre Erkundungslust zurück und schienen darüber so erfreut zu sein, dass sie kurzerhand mit einer eindeutig unterlegenen Armee auf unseren Heroen losstürmten. Dass sie sich infolgedessen gnadenlos die Zähne an ihm ausbissen, störte sie kein bisschen. Mit dem seltsam schwankenden Schwierigkeitsgrad feiert eine weitere Altlast der Reihe in Teil 6 ihr Comeback. Oft prügelten wir uns stundenlang lockerflockig von einem Kampf zum anderen, um plötzlich vor einem übermächtigen Gegner zu landen, der uns selbst mit seiner halben Armee noch besiegen könnte.

Der langen Entwicklungszeit zum Trotz schlich sich zudem der Fehlerteufel ein. Während unsere Testversion noch zahlreiche Fehler aufwies (unter anderem einen fiesen Skript-Bug, der uns daran hinderte, die Zufluchtskampagne abzuschließen), kommt die Verkaufsfassung weniger fehlerbehaftet daher. Doch selbst die uns kurz vor Redaktionsschluss vorliegende Ladenversion enthält immer noch vereinzelte Bugs. Lädt man etwa einen Spielstand, kann man kurzzeitig beobachten, wie die Objekte der Spielwelt nach Abschluss des Ladevorgangs erst noch aufpoppen. Ein anderer Fehler sorgt bei erhöhter Animationsgeschwindigkeit in Kämpfen dafür, dass die Sounds der Einheiten ebenfalls beschleunigt werden. Das führt zu unfreiwillig komischen Piepslauten, wenn Truppen und Helden in zigfacher Geschwindigkeit jubeln. Gelegentliche Abstürze stehen ebenfalls auf dem Programm. Schwere Fehler kamen uns in der aktuellsten Fassung von **Heroes 6** aber keine mehr unter; die Spielbarkeit wird also nicht beeinträchtigt.

Auch wenn Black Hole mit **Heroes 6** in vielen Bereichen gute Arbeit geleistet hat, an den runderen fünften Serienteil kommt **Heroes 6** nicht ganz heran. Zu wirr und lückenhaft ist die Handlung der Kampagnen, zu unbeholfen die Präsentation der Dialoge, zu unausgegoren und unbegreiflich so manche Änderung (Stichwort: Stadtbildschirm). Nichtsdestotrotz fesselt **M&MH 6** wieder unzählige Stunden an die Maus und spätestens nach einigen Stufenaufstiegen mit dem Helden und einer Handvoll gewonnener Schlachten ist sie wieder allgegenwärtig: die Schlaf vernichtende „allerletzte" Runde! ❑



1 Durch einen Zauber gelangen wir in den Geist unserer Heldin Anastasya, wo wir eine verborgene Erinnerung suchen sollen. Auf dem Weg dahin werden wir mit Anastasyas ärgsten Ängsten konfrontiert.



2 In der Mitte der Zufluchtskampagne kämpfen wir uns durch besonders große Karten und sehr langwierige Schlachten. Diese Missionen ziehen sich unnötig in die Länge und dämpfen ein wenig die Motivation.





3 Gigantische Felshände, die aus dem Boden ragen, bedrohlich dreinblickende Dämonenköpfe an den Wänden – das Leveldesign der Infernokampagne ist super atmosphärisch (oben). Zudem nimmt die Story um die Dämoneninvasion und die Motive der sich ständig einmischenden Engel endlich mehr Fahrt auf (links).

Motivationskurve

Testversion: 1.0.31696

Spielzeit (Std.:Min.): 66:00

STUNDEN 0 – 11 – 22 – 33 – 44 – 55 – 66

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

1 – 2 – 3

Nach dem Prolog wird man unvermittelt in die Handlung geworfen und versteht die Zusammenhänge erst nach vielen Stunden.

Zwei kurz aufeinanderfolgende Abstürze sorgen für Frust. Die Verkaufsfassung läuft dank Patches etwas runder als unsere Testversion.

Der Schluss ist unbefriedigend und lässt viele Fragen offen.

81 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*

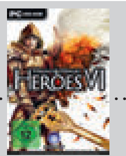


„Evolution mit Schwierigkeiten"

Keine Frage, eine Modernisierung der Reihe war nötig und Black Hole Entertainment zeigt mit **Heroes 6** gute Ansätze. Doch mit manch überhasteter Änderung wurden Baustellen erschaffen, wo gar keine waren. Wieso werden funktionierende Spielmechaniken durch halbgare Konstruktionen ersetzt? Fortschritt nur um des Fortschrittes wegen darf nicht das Ziel sein! Trotzdem sehe ich in **Heroes 6** den ersten Schritt in die richtige Richtung.

Denn wenn man die sinnvollen Neuerungen mit den Stärken von Teil 5 kombiniert, könnte ein echtes Juwel der Rundenstrategie entstehen. Meine Hoffnung gilt daher kommenden Add-ons für **Heroes 6**, bei denen Black Hole die Chance hätte, die angebrachten Konzepte zu Ende zu denken. Das Wichtigste gelang dem ungarischen Entwicklerstudio indes tadellos: die erfolgreiche Konservierung des Nächte raubenden Spielprinzips!

MIGHT & MAGIC: HEROES 6



Ca. € 40,-
13. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Black Hole Entertainment
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Einmalige Online-Registrierung per Code-Eingabe im Ubisoft UPlay-Launcher

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Im Rundenstrategie-Segment gibt es kaum Schöneres.
Sound: Die Musik passt sich gut der jeweiligen Situation an, die Soundeffekte sind stimmig. Die Dialoge sind emotional und gut betont gesprochen.
Steuerung: Die Kamera lässt sich nicht kippen und auf der Abenteuerkarte nicht frei drehen. Viele häufige Abläufe sind etwas umständlich in der Handhabung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Klassischer Strategiemodus (15 Maps) und Duell-Kampf; unterstützt werden Online-Spiele und Hotseat
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E4400 2,0 GHz/ Athlon X2 5000+ 2,6 GHz, Geforce GTS 450/Radeon HD 5670, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Kämpfe kommen ohne Bluteffekte oder sonstige Formen expliziter Gewaltdarstellung aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine mit Bugs behaftete Testversion von **Heroes 6**. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns außerdem die gepatchte Verkaufsfassung, die im Vergleich deutlich weniger Fehler aufwies. Kleinere Macken sind aber auch dort noch zu finden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Süchtig machendes Spielprinzip
- ➕ Riesige Karten, massiver Umfang
- ➕ Sinnvoll entschlacktes Gameplay
- ➕ Taktisch anspruchsvolle Schlachten
- ➕ Motivierendes Dynastie-System
- ➕ Entscheidungsmöglichkeit durch Blut- und Tränen-Ausrichtung
- ➕ Grandioses Leveldesign
- ➕ Viele Quests
- ➕ Sehr verschiedene Schlachtfelder
- ➖ Wirre Story, die viele Fragen unbeantwortet lässt
- ➖ In mancher Hinsicht eine Rückentwicklung zum Vorgänger
- ➖ Schwankungen in der Gegner-KI
- ➖ Unübersichtlicher und total überladender Talentbaum
- ➖ Nüchterne Story-Präsentation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Sascha Lohmüller

Wie auch die Bundesliga geht der Fussball Manager Jahr für Jahr in eine neue Spielzeit. Wir analysieren den Saison-Start.





Die 3D-Matches basieren wie beim Vorgänger auf der **FIFA Online**-Engine – solide, aber nicht mehr.

Fussball Manager 12

Der Deutschen liebste Freizeitbeschäftigung ist bewiesenermaßen König Fußball. Es ist also nicht verwunderlich, dass dem Rasensport gleich mehrere, höchst erfolgreiche Videospiel-Serien gewidmet sind. Und eine der traditionsreichsten ist der **Fussball Manager**. Anders als bei **PES** und **FIFA** hetzen Sie hier jedoch nicht nur virtuelle Kicker über das Feld, sondern widmen sich allen Belangen eines Fußballvereins. Sprich: Sie kümmern sich um Transfers, Training, Aufstellung, Vermarktung und alles, was sonst noch zum täglichen Brot von Hoeneß, Allofs, Klopp, Magath und Co gehört.

Für die 12er-Ausgabe des FMs hat sich Entwickler Bright Future offenbar das Motto „Mehr Mut zum Risiko" auf die Fahnen geschrieben. Anders als beim (sehr guten, aber leider verbuggten) Vorgänger wurden gleich mehrere Kernaspekte des Spiels komplett überarbeitet und eine Vielzahl neuer Features eingebaut. Wir haben es also nicht mit einem **FM 11,5** zu tun, sondern wirklich mit einem waschechten **FM 12**.

Ein Schwerpunkt bei der Entwicklung lag beispielsweise auf der Überarbeitung des 3D-Modus. In dieser Spielvariante wird das Spielgeschehen wie bei einer Fernsehübertragung dargestellt. In den vergangenen Serienteilen war es jedoch meist so, dass es eher einer Übertragung aus der Kreisliga glich. Um das Ganze bundesligareif zu machen, waren zahllose Patches aus der Community nötig. Von diesem Trauerspiel ist der diesjährige 3D-Modus jedoch weit entfernt – gerade in der Offensive, in der Raumaufteilung und beim Umsetzen der taktischen Vorgaben hat die Serie einen Riesenschritt nach vorn gemacht. Defizite sehen wir noch im Zweikampfverhalten und in der Rückwärtsbewegung. Ansehnlich ist das Geschehen aber allemal – gute Arbeit!

Ebenfalls komplett überarbeitet wurde das Vereinsgelände. Statt wie in einer Art **Sim City** Ihre Peripheriegebäude frei zu platzieren, hat nun jeder Komplex (Trainingsplatz, Hotel, Jugendinternat etc.) seinen festen Bauplatz. Zudem wurden Gebäude wie Würstchenbuden und Kinos komplett gestrichen. Dafür



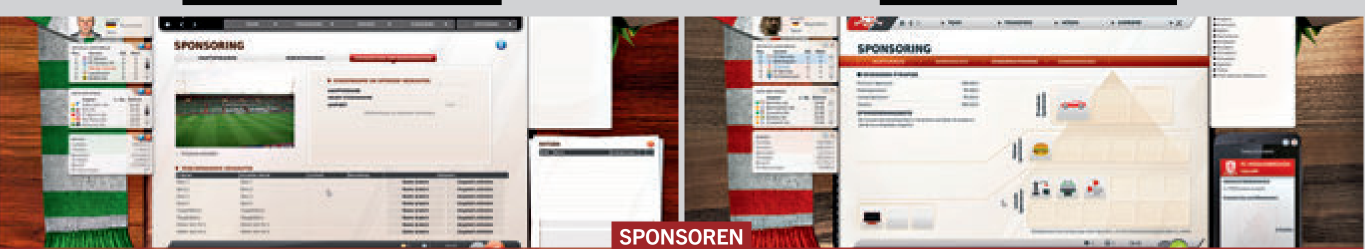
Neben dem Spielgeschehen an sich wurde auch das Interface der 3D-Matches komplett überarbeitet und ist nun deutlich aufgeräumter.

Wie auch bei der Aufwertungsrunde werden Ihre Kicker beim Laktattest neu bewertet – nur eben bezüglich ihrer Fitness.

DAS HAT SICH IM GEGENSATZ ZUM FM 11 VERÄNDERT:

Anhand von fünf Kern-Features zeigen wir Ihnen auf, inwiefern sich der FM 12 von seinem direkten Vorgänger unterscheidet und natürlich, was wir davon halten.

SO WAR ES IM FM 11	SO IST ES IM FM 12



SPONSOREN

Am Anfang einer jeden Saison wählen Sie aus drei Angeboten Ihren Trikotsponsor. Namensrechte, Bandenwerbung und dergleichen verkaufen Sie immer genau dann, wenn die regelmäßigen Angebote hereinflattern. Mehr steckt im **FM 11** nicht hinter dem Sponsoren-Feature – keinerlei Dynamik oder Tiefe.

Je nach Ruf und Erfolg Ihres Vereins erhalten Sie Sponsoren-Angebote für Namensrechte, Trikot- oder Bandenwerbung oder die neue Sponsoren-Pyramide. Auch können Sie aktiv gegen ein Entgelt nach Sponsoren suchen. Dadurch ergibt sich deutlich mehr Dynamik und gerade kleinere Vereine müssen um jeden Sponsor kämpfen.

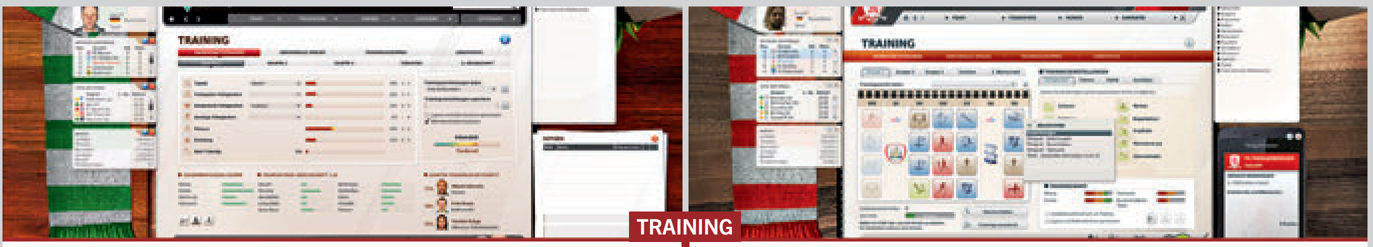
PC GAMES MEINT: Während man sich im letzten Jahr noch unmotiviert durch die Menüs klickte, die besten Angebote einfach annahm und eigentlich nur dann ins Menü zurückkehrte, wenn gerade mal ein Vertrag ausgelaufen war, ist in diesem Jahr deutlich mehr Pep und Abwechslung drin. Endlich macht die Sponsorensuche mal Spaß!

3D-MATCHES

Basierend auf der **FIFA Online**-Engine sah das Geschehen zwar optisch ordentlich aus, war aber fußballerisch ein absoluter Graus. Vor allem im Mittelfeld schoben sich die Kicker den Ball minutenlang zu. Immerhin sah so mancher Angriff okay aus und auch die taktischen Vorgaben waren ansatzweise zu erkennen.

Grafisch hat sich nicht wirklich etwas getan, das Spiel basiert weiterhin auf der **FIFA Online**-Engine. Dafür ist die Kickerei selber deutlich ansehnlicher. Die Spieler laufen sich frei, kontern, passen in den freien Raum und setzen auch Ihre Anweisungen besser um. Defizite gibt es noch im Defensiv-Verhalten.

PC GAMES MEINT: Das Standard-3D-Spiel erreicht auch in diesem Jahr noch nicht das Niveau der zahlreichen Community-Patches, ist aber zumindest verdammt nah dran. Auch ohne einen solchen Patch ist das Geschehen nämlich ansehnlich und eine echte Alternative zu Textmodus und Co.



TRAINING

Aus mehreren vorgefertigten Trainingswochen wählen Sie für das ganze Jahr Ihre Favoriten aus. Zusätzlich dazu können Sie einzelnen Spielern oder Mannschaftsteilen Trainingsschwerpunkte zuteilen. Ganz Kreative basteln sich sogar eigene Trainingswochen mit unterschiedlichen Gewichtungen.

Die Wochen sind wieder in einzelne Tage unterteilt, an denen Sie bis zu vier Trainingseinheiten abhalten können – je nachdem, welche Termine sonst noch an besagtem Tag stattfinden. Ist Ihnen das zu viel Arbeit, wählen Sie aus vorgefertigten Trainingswochen und passen nur einzelne Einheiten bei Bedarf an.

PC GAMES MEINT: Für Einsteiger mag die gesteigerte Optionsvielfalt vielleicht erschlagend wirken, dafür ist das Training nun weitaus transparenter und vor allen Dingen deutlich individueller gestaltbar – top!

TRANSFERS

Gerade (im Spiel) reiche Vereine wie Real Madrid oder Chelsea London kaufen jeden Superstar, der nicht bei drei auf den Bäumen ist. Meist kommen dabei aufgeblähte Kader mit 15 Stürmern heraus, nur selten wird gezielt eingekauft oder auch mal ein Stammspieler gehalten.

Dank des neuen Kaderanalyse-Tools kaufen KI-Vereine gezielt ein und stärken so die Schwachstellen ihres Kaders. Beispiel: In einem unserer Spielstände wechselte Manuel Neuer nach Barcelona. Bayern investierte das Geld in Petr Cech statt wie im Vorgänger in zwei Stürmer. Dadurch ergeben sich realistischere Kader.

PC GAMES MEINT: Gerade nach mehreren Spieljahren waren die Kader der KI-Vereine im **FM 11** doch ein Sammelsurium der Kuriositäten – ein Torhüter, aber zwanzig Stürmer und so weiter. Durch das Kaderanalyse-Tool sind die Kader auch nach mehreren Jahren deutlich homogener zusammengestellt.



VEREINSGELÄNDE

Wie in der **Sim City**-Reihe platzieren Sie eine Vielzahl von Gebäuden, Seen, Bergen und Bäumen frei in der Gegend. Ausnahme: Die sieben standardmäßigen Vereinsgebäude, die einen festen Bauplatz haben. Außerdem ist Ihr Stadion auf dem Vereinsgelände nicht sichtbar, sondern nur durch ein Tor am Kartenrand dargestellt.

Das Gelände ist deutlich kleiner, die Gebäudeauswahl ebenso und nun sind ALLE Bauplätze festgelegt. Dafür ist nun endlich Ihr Stadion in all seiner Pracht sichtbar und die Upgrade-Optionen für die einzelnen Gebäude wurden um ein Vielfaches aufgebohrt.

PC GAMES MEINT: Auch wenn die positiven Aspekte des neuen Vereinsgeländes unserer Meinung nach überwiegen (Stadion sichtbar, Stadionneubau möglich, mehr Upgrade-Optionen) hätten wir uns einen Mittelweg gewünscht: Ein **Sim City**-Vereinsgelände MIT Stadion und mehr Upgrademöglichkeiten.

FAZIT: In den Bereichen, wo die größten Veränderungen stattfanden, hat sich der **FM 12** eigentlich in jeder Hinsicht gegenüber seinem Vorgänger verbessert. Lediglich beim Vereinsgelände kann man geteilter Meinung sein. Trotz sichtbaren Stadions und mehr Upgrade-Möglichkeiten wird der eine oder andere wohl die schiere Anzahl an (teils unnützen) Gebäuden vermissen. Aber das wird durch das bessere Training, das gute 3D-Spiel, die realistischeren Transfers und die vielen anderen Änderungen aufgewogen.

Der Probetraining-Tag ist gerade für kleinere Vereine eine gute Chance, die eine oder andere Verstärkung zu finden.

Das Vertrauen Ihres Vorstands ist sehr dynamisch und passt sich dem Saisonverlauf an.

Klein, aber fein: Der Textmodus lässt sich wie in alten Zeiten Zeile für Zeile einblenden – großartig!

ist nun endlich Ihr Stadion in seiner ganzen Pracht sichtbar – vorher war es nur durch ein Mini-Tor am Rande des Vereinsgelände präsent – und die Upgrade-Optionen wurden auf 289 Stufen für insgesamt 25 Gebäude aufgebessert. Schöner hätten wir eine Kombination aus beiden Varianten gefunden, aber man kann nicht alles haben. Kleine, aber feine Änderung an dieser Stelle: Es ist endlich möglich, einen Stadionneubau zu starten. Eine längst fällige Änderung – früher mussten Sie Ihr altes Stadion umständlich renovieren und währenddessen Ihre Spiele auf der Baustelle austragen.

Apropos „längst fällig“: Auch der Sponsorenbereich wurde umgekrempelt. Statt sich uninspiriert durch Menüs zu klicken und einfach alle Sponsorenangebote anzunehmen, müssen Sie nun aktiv um die Gunst der Geldgeber werben. Wer Charity-Galas veranstaltet und einen Titel nach dem anderen gewinnt, erhält entsprechend mehr und lukrativere Offerten, während ein Drittligist jeden einzelnen Sponsor benötigt und möglichst bei Laune halten sollte. Dadurch kommt noch einmal deutlich mehr Dynamik in diesen Bereich des **FMs**.

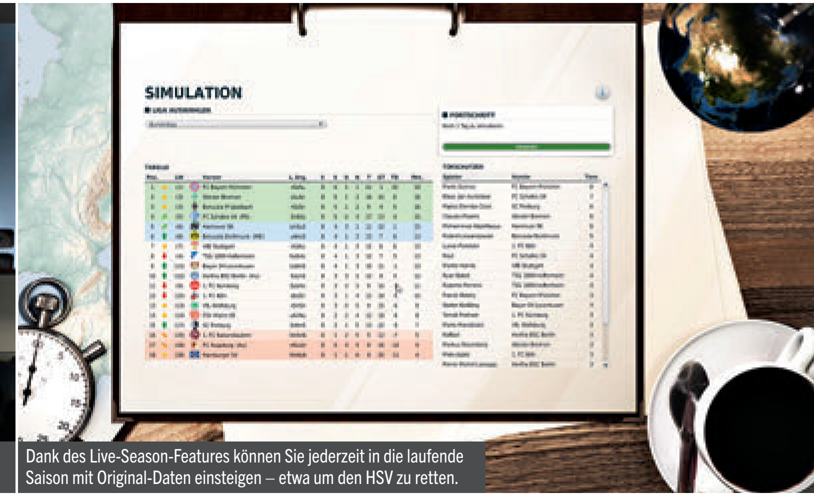
Ein weiteres Feature, das eine deutliche Aufwertung verpasst bekam, ist das Kaderanalyse-Tool. Statt wie bisher einfach nur Schwachstellen in der Mannschaft aufzuzeigen, werden zudem Spieler ohne Perspektive und Kandidaten für eine Vertragsverlängerung genannt. Das eigentlich Spektakuläre an diesem Tool ist aber, dass die KI diese Funktion nun ebenfalls nutzt, um gezielt die Mannschaft zu verstärken. Das funktioniert in der Praxis auch hervorragend, aufgeblähte Kader, die zur Hälfte aus Stürmern bestehen, gehören endlich der Vergangenheit an. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel, wie Manchester City in der Realität eindrucksvoll unter Beweis stellt.

Abseits dieser großen Änderungen haben es aber auch noch viele kleine, sinnvolle Features ins Spiel geschafft. Viele davon beruhen übrigens auf den Vorschlägen aus der Community. So können Sie nun beispielsweise einmal pro Saison den berühmt-berüchtigten Laktat-Test anberaumen. Wie bei der Aufwertungsrunde werden dabei alle Spieler Ihres Kaders hinsichtlich ihrer Fitness untersucht und unter Umständen neu bewertet.

Weitere einmal jährlich stattfindende Events sind außerdem der Probetraining-Tag und die Jahreshauptversammlung. Bei Ersterem laden Sie 100 Amateurspieler auf Ihren Trainingsplatz ein, geben ihnen fünf verschiedene Trainingsaufgaben samt zeitlichem Aufwand und können dann am Schluss aus den Besten einen Spieler auswählen, den Sie mit einem Profivertrag ausstatten. Selbstverständlich läuft Ihnen hier kein zweiter Lionel Mes-



Bei der Jahreshauptversammlung stimmen Sie nicht nur das Vereinslied an, sie formulieren auch Ihre Saisonziele.



Dank des Live-Season-Features können Sie jederzeit in die laufende Saison mit Original-Daten einsteigen – etwa um den HSV zu retten.



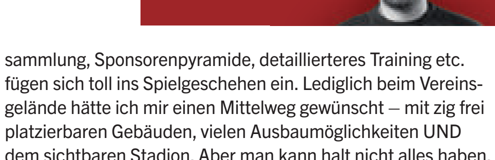
Beim überarbeiteten Kaderanalyse-Tool werden Ihnen Schwachstellen, Talente und Kicker ohne Zukunft angezeigt – praktisch!

si über den Weg, aber gerade für kleinere Vereine oder zweite Mannschaften lässt sich so das eine oder andere Schnäppchen ergattern. Bei der Jahreshauptversammlung stehen Sie Ihren Fans und den Vereinsmitgliedern Rede und Antwort, formulieren Saisonziele und werden vielleicht sogar von Ihrem Präsidenten mit einer Vertragsverlängerung überrascht – nett!

Wie in alten **Fussball Managern** halten Sie wieder Ansprachen vor den einzelnen Spielen, Sie können sich um die Austragung eines kontinentalen Cup-Finales bewerben, spezielle Manager-Aufgaben lassen Sie schneller im Rang aufsteigen, der Textmodus lässt sich endlich wieder Zeile für Zeile anzeigen und, und, und. Sie sehen schon: Gerade was kleine Detail-Features anbelangt, bietet der **FM 12** viele wirklich sinnvolle Verbesserungen.

Der vor zwei Jahren eingeführte Online-Modus ist selbstverständlich ebenfalls wieder mit an Bord. Für alle **FM**-Neulinge: Die Online-Variante ist eine stark abgespeckte Manager-Variante für bis zu acht Spieler, die eher auf schnellen Spaß als auf Tiefgang ausgelegt ist. Allerdings ließ sich unsere Testversion online noch nicht genauer unter die Lupe nehmen. Im Grunde sollten hier allerdings auch keine Überraschungen zu erwarten sein, denn neue Features gibt es keine. Allerdings sind Premium-Features, die im vergangenen Jahr frecherweise noch kostenpflichtig waren, nun gratis im Online-Modus enthalten. Sprich: Sowohl die Bonus-Statistiken als auch der Avatar-Editor sind kostenlos und Aktionskarten zahlen Sie nun mit Managerpunkten. Lediglich das Live-Season- und das neue Live-Datenbank-Feature schlagen noch mit fünf Euro zu Buche, sind aber nicht zwingend erforderlich. ❑

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„Erfreulich bugfrei und mit vielen sinnvollen Features – mein neuer **FM**-Favorit!"

Nach dem sehr guten, aber leider verbuggten **FM 11** zeigen die Entwickler mit der **12**er-Ausgabe wieder etwas mehr Mut zum Risiko. Im letzten Jahr beschränkte man sich eher auf Detailänderungen, während man in diesem Jahr eine Vielzahl neuer Features einbaut. Und diese Rechnung geht auf. Für mich als alten Textmodus-Spieler ist das realistischere KI-Transferverhalten der größte Pluspunkt des **FM 12**. Aber auch die vielen neuen Features wie Amateurtag, Laktattest, Jahreshauptversammlung, Sponsorenpyramide, detaillierteres Training etc. fügen sich toll ins Spielgeschehen ein. Lediglich beim Vereinsgelände hätte ich mir einen Mittelweg gewünscht – mit zig frei platzierbaren Gebäuden, vielen Ausbaumöglichkeiten UND dem sichtbaren Stadion. Aber man kann halt nicht alles haben. Ich persönlich habe mit dem **FM 12** meine Beschäftigung für die nächsten Wochen und Monate gefunden – und der **FM 08** wird auf meiner persönlichen **FM**-Hitliste ebenfalls abgelöst.

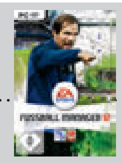
MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Umfangreicher, emotionaler und motivierender – der beste **FM** seit Jahren!"

Seit es den leicht abgespeckten, separat spielbaren Online-Modus gibt, habe ich mit diesem deutlich mehr Zeit verbracht als mit der Offline-Variante. Warum? Weil sich in den zwei Jahren beim herkömmlichen **FM** erschreckend wenig getan hat und das 3D-Spiel nicht meinen hohen Ansprüchen genügte. Umso mehr freut es mich, dass es den Entwicklern von Bright Future endlich mal wieder gelungen ist, dem **Fussball Manager** mit coolen und motivierenden neuen Features Leben einzuhauchen. Das Einzige, was ich mir jetzt noch wünschen würde, wäre eine noch stärker auf bestimmte Vereine und deren Umfeld abgestimmte Fan-Fassung. Wer würde nicht ein paar Euro mehr für eine FCB-, S04- oder BVB-Edition ausgeben?

FUSSBALL MANAGER 12



Ca. € 50,-
20. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Manager-Simulation
Entwickler: EA Bright Future
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um den **FM 12** zu starten, wird ein Konto bei EAs Online-Dienst Origin benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die 3D-Matches sind recht altbacken, der Rest des Spiels besteht aus 2D-Grafiken und Text.
Sound: Kommentar und Menümusik sind eher nervig, aber abschaltbar.
Steuerung: Komfortable Maus-und-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: In einer Online-Liga treten Sie in einer abgespeckten **FM**-Version gegen andere Manager an.
Zahl der Spieler: 1-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

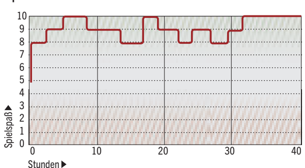
Minimum: P4 2,8 GHz/Athlon 64 3200+, 1,5 GB RAM, Radeon 9500 Pro/Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Core i3-2100/Athlon II X4 645, 4 GB RAM, Radeon HD 4850/Geforce GTX 260

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Auch wenn sich Ihre Spieler teils schwer verletzen können: Explizit dargestellt wird nichts. Die Komplexität könnte Kinder jedoch überfordern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Build
Spielzeit (Std.:Min.): 34:20



Mit unserer Testversion traten keine Abstürze und nur wenige Bugs auf: Bei Jahreshauptversammlungen wurden verkaufte Kicker zum Spieler des Jahres gewählt und im 3D-Modus wurden in zwei Fällen Ergebnisse auf der Anzeigetafel falsch angezeigt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele Ligen und Lizenzen
- ➕ Tolle neue Features, viele von der Community gewünscht
- ➕ Enorme Langzeitmotivation
- ➕ Realistischeres KI-Transferverhalten
- ➕ Deutlich verbesserter 3D-Modus, optionaler klassischer Textmodus
- ➖ Einige kleine Bugs
- ➖ 3D-Modus immer noch nicht perfekt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**



Im Routenmanager planen Sie Flüge und veranlassen Wartungsarbeiten.

Das Äußere Ihrer Flugzeuge gestalten Sie nach Belieben.

Airline Tycoon 2

Von: Peter Bathge

Turbinenschaden auf der Startbahn: Kalypsos Wirtschaftssimulation erweist sich als flügellahm.

Leichenfledderei ist ein Konzept, das PC-Spielern vertraut ist, ob aus Action-Rollenspielen, wo bei gefallenen Feinden Ausrüstungsgegenstände zu finden sind, oder am Beispiel von Publishern wie Take 2 und Electronic Arts, die mit **X-COM** und **Syndicate** alte Marken zu neuem Leben erwecken. Dementsprechend dürfte es kaum Aufsehen erregen, dass Kalypso Media für **Airline Tycoon 2** ein elf Jahre altes Spiel ausbuddelt. Das Problem dabei: Dieser Simulationszombie wäre besser in seinem Grab geblieben.

Airline Tycoon 2 beauftragt Sie mit der Führung einer Fluggesellschaft: Als einer von vier austauschbaren Charakteren wie der püppchenhaften Hilton-… Verzeihung, Hotelerbin oder dem afrikanischen Ex-General bestreiten Sie das Freie Spiel oder eine sechs Missionen lange Kampagne, die Sie zu einigen der über 80 enthaltenen Flughäfen führt. Durch die flanieren Sie mit Ihrer Spielfigur, indem Sie ihr per Mausklick aus der Vogelperspektive die Richtung vorgeben. Die Umgebungen unterscheiden sich nur in Details wie Flaggen und Topfpflanzen, egal ob Sie sich in Reykjavík oder Tripolis befinden.

Ihr Tagesgeschäft erledigen Sie, indem Sie in Büros mit Angestellten, Vorgesetzten und Dienstleistern reden. Statt per pedes dorthin zu latschen, wählen Sie die Räume mit Tastenkürzeln direkt an; das spart Zeit. Die Figuren verwickeln Sie dabei in belanglose Gespräche, bevor Sie Zugriff auf verschachtelte Menüs erhalten, in denen Sie Piloten und Stewardessen einstellen oder neue Flugrouten für Ihr Unternehmen mieten. Die Dialoge wiederholen sich bei jedem Besuch aufs Neue und sind allesamt grausig vertont. Besonders der tuntige Detlef und die sächselnde Frau Selig werden uns in nachhaltiger Erinnerung bleiben. Ihre Dialekte sind Teil des Humors von **Airline Tycoon 2**, der sich auf albernen Klamauk und das Ausweiden peinlicher Klischees beschränkt.

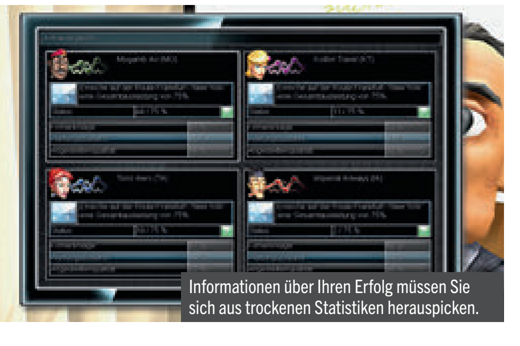
Viel zu lachen haben Sie ohnehin nicht, denn der Einstieg des Spiels gibt sich knallhart: Das Tutorial verschweigt Feinheiten der Simulation und führt Sie mangelhaft in das komplexe Geflecht aus Treibstoffmengen und Abnutzungsraten ein. Gerade Einsteiger dürften sich wundern, warum ihr Unternehmen rote Zahlen schreibt oder in den Augen der Passagiere einen schlechten Ruf genießt. Die Antworten auf solche Fragen verbirgt **Airline Tycoon 2** in trockenen Statistiken; ein optisches Feedback, etwa durch die Länge der Warteschlangen am Check-in-Schalter, existiert nicht. Optional angeheuerte Berater helfen bei der


Der tuntige Detlef bietet nur jeweils drei unterschiedliche Ausstattungsoptionen für Ihre Flieger an.


In der Abflughalle herrscht fast immer gähnende Leere; ob ein Flug attraktiv ist, sehen Sie nur in den Menüs.


Nett: Im Hangar kaufen Sie neue Flugzeuge und passen deren Einzelteile an.


Zwei schnarchtütige Angestellte helfen Ihnen dabei, Mitarbeiter anzuwerben und zu verwalten.


Informationen über Ihren Erfolg müssen Sie sich aus trockenen Statistiken herauspicken.

Routenwahl, melden sich aber nur in schnöden Textfenstern zu Wort.

Wenn Sie sich erst einmal eingearbeitet haben, macht die Jagd auf lukrative Flugrouten und profitable Aufträge eine Weile Spaß. Im Tourismusbüro erhalten Sie Charterflüge, für die Sie bis zu einem vorgegebenen Termin mit Ihren gekauften und im Editor modifizierten Flugzeugen eine bestimmte Passagiermenge befördern. Dafür gibt es Bares als Belohnung. Mit dem Zaster erhöhen Sie die Service-Qualität Ihrer Luftlinie durch besseres Catering oder tauschen die unbequemen Sitze in Ihrem Urlaubsflieger gegen gepolsterte Sessel der Business-Klasse aus. Ihr Image steigern Sie durch Werbekampagnen – oder aber Sie sabotieren die Konkurrenz. Denn die drei anderen Charaktere versuchen ebenfalls, die ideenlosen Missionsziele wie das Erreichen eines vorgegebenen Kontostands zu erfüllen.

Ihr wichtigstes Werkzeug ist der Routenplaner. Dort schieben Sie die als Zeitblöcke dargestellten Flüge auf einen Wochenkalender und müssen dabei auch Pausen für Wartungsarbeiten an den ansonsten rostenden Flugzeugen einplanen. Bewährte Flugpläne lassen sich wiederholen; eine Speichermöglichkeit für verschiedene Routen fehlt jedoch. Haben Sie erst einmal die Eckdaten Ihres Flugangebots festgelegt, gibt es nur noch wenig zu tun; die Abläufe wiederholen sich schnell. Die in Arbeitstage von acht Stunden eingeteilte Spielzeit verstreicht dabei quälend langsam, selbst auf der höchsten Tempostufe. Wenn Sie jedoch vorzeitig Feierabend machen, verpassen Sie unter Umständen Zufallsereignisse wie die Notlandung eines Ihrer Flugzeuge. ❑

MEINE MEINUNG |

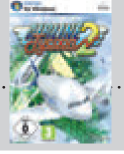
Peter Bathge



„Zwei Spiele in einem – und keines überzeugt."

Da wäre zum einen die komplexe Wirtschaftssimulation **Airline Tycoon 2**, die vom Spritverbrauch bis zum Luftwiderstand dutzende Faktoren in die Berechnung der Flugrouten einbezieht. Der zähe Spieleinstieg verstört jedoch Einsteiger und die dröge Präsentation über umständliche Menüs geht mir auf den Geist. Zum anderen hätten wir **Airline Tycoon 2**, das Klamaukspiel, dessen bizarre Charaktere und peinliche Gags eher für Ohrenbluten als für Lacher sorgen. Der Spielspaß bleibt bei diesem schmerzhaften Spagat auf der Strecke wie die Bremsstreifen einer 747 auf der Landebahn.

AIRLINE TYCOON 2



Ca. € 37,-
13. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: B.alive
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Einmalige Key-Eingabe nach Installation; keine Internetverbindung nötig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Comicartige Charaktere, sterile Menüs, hübsche Bodenspiegelungen
Sound: Unsägliche, sich wiederholende Dialoge mit grässlichen Dialekten
Steuerung: Mit den vorgegebenen Tastenkürzeln navigieren Sie problemlos durch den Flughafen. Die Menüs sind aber oft unübersichtlich, die Schaltflächen winzig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

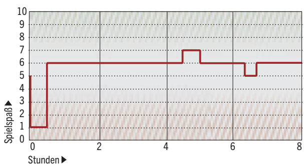
Minimum: Intel Dual Core 3 GHz, Geforce 8600 GT/Radeon X1800, 1 GB RAM (Windows XP)/2 GB RAM (Windows Vista)
Empfehlenswert: Intel E4300/Athlon X2 3000+, Geforce 8800 GTX/Radeon 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Harmloser geht es kaum, selbst die hinterhältigen Sabotageaktionen sind unbedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Reviewcode 1.02
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Die ungepatchte Testversion stürzte zwei Mal ab und wies einen Bug auf, durch den ein Neustart der Mission nötig wurde. Mit dem Update 1.02 lief das Spiel problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplexe Simulation des Flugverkehrs
- ➕ Spaßiger Flugzeugbaukasten
- ➕ Sehr viele Flughäfen, Routen und Aufträge
- ➕ Zufallsereignisse sorgen für Abwechslung.
- ➖ Mangelhaftes Tutorial, wenige Spielhilfen, umständliche Menüs
- ➖ Grenzwertiger Humor
- ➖ Tagesablauf wiederholt sich
- ➖ Öde Kampagne
- ➖ Zu langsame Zeitbeschleunigung
- ➖ Kein optisches Feedback am Flughafen mittels Warteschlangen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **57**

Alle Fahrzeuge lassen sich in der Ego-Perspektive wunderbar steuern, was sehr mitreißend wirkt. Wenn Sie die Handbremse ziehen, rudert Tanner wild mit der flachen Hand am Steuer!

Driver: San Francisco

Von: Sebastian Stange

Die wilde Raserei durchs virtuelle San Francisco ist Fahrspaß pur!

Wir haben eine gute und eine weniger gute Nachricht für Sie. Die gute zuerst: Dem aktuellen **Driver** gelingt es, an die Qualitäten des ersten Teils anzuknüpfen. Das Actionrennspiel bietet ein tolles Fahrerlebnis, einen großen Umfang und spaßige Missionen. Die weniger gute Nachricht: Man merkt dem Spiel deutlich an, dass es sich bei der PC-Version um eine Konsolenportierung handelt. Das virtuelle San Francisco, durch das Sie als Undercover-Cop John Tanner brausen, wirkt recht detailarm, oft wie eine Pappkulisse. Immerhin: Die Autos sehen gut aus und auf den Straßen und Bürgersteigen der virtuellen Stadt ist stets viel los. Obendrein läuft der Titel auch auf Mittelklasse-Rechnern gut. Und glauben Sie uns: Wenn Sie am Steuer von Tanners knallgelbem Dodge Charger mit 180 Sachen in eine Kurve rasen, dann die Handbremse ziehen und förmlich spüren, wie das Heck des Wagens herumgerissen wird, dann wird Ihnen die etwas sterile Optik herzlich egal sein. Das Spiel bietet einen herrlichen Mix aus Arcade-Fahrphysik und nachvollziehbarem Realismus.

GELUNGENE ONLINE-MODI

Der Multiplayer-Modus bietet einige wirklich witzige Spielarten und ist prima ausbalanciert, dedizierte Server gibt es aber leider keine!

Das clevere Shift-Feature macht nicht nur die Solo-Kampagne von **Driver: San Francisco** richtig cool, auch der Mehrspielermodus profitiert davon! Zwar können Sie auch ganz normale Rennen ohne Spezialfähigkeiten anwählen, in den meisten der elf Online-Modi nutzen Sie jedoch Shift. Übrigens steigen Sie mit der Zeit im Mehrspieler-Rang auf und schalten Spezialfähigkeiten frei. Sie können dann etwa die lahme Ente, in die Sie „geshiftet“ sind, um einen Gegner im Fangen-Modus anzurempeln, per Tastendruck in ein besseres Auto verwandeln. Klasse: Keine dieser Fähigkeiten wirkt Neulingen gegenüber unfair. Es kommt vor allem auf Ihre Fahrkünste und Cleverness an, um sich bei den vielen Spielvarianten durchzusetzen. Unser Liebling ist übrigens die Verfolgungsjagd. Darin spielt reihum jeder einmal den Gejagten – ohne Shift. Der Rest der Spieler darf jedoch shiften und versucht, den Flüchtigen so lange zu rammen, bis seine Gesundheitsanzeige auf null sinkt. Einfach ein Mordsspaß!



Im Modus „Spurleger“ bekommen Sie Punkte, wenn Sie in der Leuchtspur hinter dem gelben KI-Wagen fahren. Ein herrliches Chaos!



Dank des Shift-Features schweben Sie über der Spielwelt und können jedes Fahrzeug wählen. Dabei können Sie sehr weit rauszoomen!

Nicht nur das Fahrgefühl von **Driver: San Francisco** ist klasse, auch die eigentliche Spielmechanik funktioniert erfreulich gut. Dazu ein kleiner Story-Exkurs: Zu Beginn des Spiels wird Tanner bei der Verfolgung des flüchtigen Schwerverbrechers Jericho in einen Unfall verwickelt und fällt ins Koma. Darin träumt er, dass er nie einen Unfall hatte und Jericho weiterverfolgt. Unglaublicherweise kann Tanner in diesem Traum in die Körper anderer Verkehrsteilnehmer schlüpfen, was im Verlauf der nicht allzu ernsten Story für witzige Szenen sorgt. Dieses Auto-wechsel-dich!-Feature nennt sich Shift. Wenn Sie mit der Tastatur spielen, genügt ein Druck auf die Shift-Taste (!) und schon schwebt die Kamera über der Straße und kann im späteren Spielverlauf sogar bis hoch in die Wolken fahren, von wo aus Sie die ganze Stadt überblicken können. Nun dürfen Sie per Cursor jedes beliebige Auto, das in San Francisco unterwegs ist, übernehmen. Oder Sie steigen auf diese Weise direkt in eine der vielen Missionen, Mutproben und Herausforderungen ein, die überall verstreut sind. Doch Shift ist nicht nur eine Komfort-Funktion zur Schnellreise, es erweist sich auch in den Missionen als äußerst sinnvoll. Verfolgen Sie beispielsweise einen Verbrecher, ist es eine gute Taktik, einen Lkw aus dem Gegenverkehr in die Spur des Gejagten zu lenken. Solche Shift-Tricks und -Kniffe werden Ihnen ganz unaufdringlich in den Nebenaufgaben beigebracht. So albern das Story-Vehikel für Shift auch ist, die Mechanik dahinter funktioniert! Es macht das Spiel tatsächlich besser. Denn es ermöglicht große Freiheiten in einer offenen Spielwelt und erlaubt Ihnen, ganz neue Strategien zu probieren.

Wirklich dramatische Kritikpunkte konnten wir keine ausmachen, dafür aber manch nervige Schwäche. So gibt es beispielsweise nur rudimentäre Grafikoptionen sowie einen durchweg recht niedrigen Schwierigkeitsgrad. Obendrein ist die Tastatursteuerung zwar zweckmäßig, zum gefühlvollen Driften ist jedoch dringend ein Xbox-360-Pad angeraten. Und da wäre noch der nervige Ubi-Kopierschutz, der eine beständige Online-Verbindung verlangt. Alles in allem macht **Driver: San Francisco** einen herrlich runden Eindruck, bietet mit über 120 Fahrzeugen und etwa zwölf Stunden Spielzeit für die Story einen ordentlichen Umfang. Aber bis Sie alle Nebenaufgaben gelöst und alle Filmsymbole gefunden haben, vergeht locker noch einmal so viel Zeit. Apropos Filmsymbole, wenn Sie zehn davon finden, wird eine Spezialmission freigeschaltet, in der Sie berühmte Film-Verfolgungsjagden oder -rennen spielen, und zwar inklusive passender Musik und zeitgemäßen Zivilverkehrs. Vorlagen sind Klassiker wie **Bullitt** oder **Blues Brothers**. Diese Hommagen sind die perfekte Dreingabe für das brachiale Raser-Abenteuer! ❑

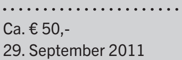
MEINE MEINUNG |

Sebastian Stange

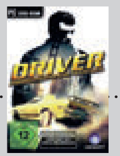


„Röhrende V8s? Steile Straßen? Ich liebe es!"

Ich habe dem Spiel bei seiner Ankündigung nicht so viel zugetraut. Sie wissen schon: Gebranntes Kind scheut das Feuer. Die letzten **Driver**-Ableger waren schließlich nur ein Schatten des grandiosen ersten Teils. Aber am Ende muss ich eingestehen, dass ich mich geirrt habe. **Driver: San Francisco** ist zwar nicht makellos, macht aber einen Heidenspaß. Das Fahrgefühl stimmt, es gibt einen Lautstärkeregler für die Motorensounds und jede Menge Muscle-Car-Klassiker im Spiel. Obendrein ist die Cockpit-Ansicht erstaunlich gut spielbar. Ich nutze kaum eine andere und bin mit der Spielerfahrung wirklich glücklich. Da kann ich auch prima damit leben, dass die Spielegrafik nicht gerade auf Referenzniveau liegt. Weniger gut kann ich damit leben, dass mir auf der Verpackung acht Split-screen-Modi versprochen werden, diese aber nirgends im Spiel zu finden sind. Ein ärgerlicher Patzer! Und ich frage mich, wie Ubisoft Reflections einen eventuellen Nachfolger anpacken will. Denn ich habe große Lust auf dieses Spiel mit besserer Technik und einer brandneuen Stadt zum Erkunden. Außerdem hoffe ich, dass das Shift-Feature weiterhin erhalten bleibt. Aber damit das geht, müsste der arme John Tanner ja schon wieder ins Koma fallen! Der arme Hund!



DRIVER: SAN FRANCISCO



Ca. € 50,-
29. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ubisoft Reflections
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Zum Spielen ist eine Online-Aktivierung sowie beständige Internet-Verbindung notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Eindeutige Konsolenwurzeln, sauberer Look, schöne Autos, jedoch öde Kulisse, maximal 60 Bilder/s
Sound: Ordentlicher Sound, gute Sprecher und viel gute Musik
Steuerung: Mit Tastatur etwas sperrig, mit Xbox-360-Gamepad wunderbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 11 Online-Modi mit Level-System; siehe Extrakasten
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

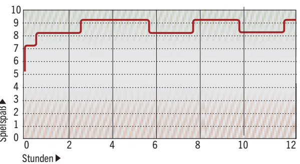
Minimum: 2,2 GHz CPU, 1 GB RAM (2 für Vista/Win7, 10 GB HDD, 256-MB-Grafik (Shader Model 4.0)
Empfehlenswert: Dualcore 2,6 GHz, 2 GB RAM, 10 GB HDD, 512-MB-Grafik (Shader Model 4.0)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Gewalt an Menschen kommt nur in den Zwischensequenzen vor und dann nicht brutaler als im Nachmittags-TV. Im Rest des Spiels entstehen nur Blechschäden, daher ist die 12-Einstufung gut gewählt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Build und kurzes Anspielen der Verkaufsversion
Spielzeit (St.:Min.): 12:00



Unsere Testversion lief abgesehen von minimalen Sound-Bugs ohne erwähnenswerte Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herrliches Fahrgefühl!
- ➕ Große Spielwelt voller Aufgaben
- ➕ Das Shift-Feature entpuppt sich als schlaue Innovation.
- ➕ Coole Extras und Film-Missionen
- ➕ Große Fahrzeugauswahl
- ➕ Gute deutsche Sprecher
- ➖ Spielwelt wirkt recht trist
- ➖ Ingame-Karte nicht optimal
- ➖ Für Rennspielprofis zu einfach
- ➖ Nerviges DRM-System verlangt konstante Internetverbindung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**

Von: Christoph Schuster

Bibel 2.0? Der Schöpfer von Super Meat Boy entstaubt das alte Testament.


Das Design von **Binding of Isaac** ist einzigartig, die Markenzeichen von Team Meat scheinen aber durch.

▼ **Isaac** zollt seinen Wurzeln Tribut, etwa in diesem an **Legend of Zelda** angelehnten Item-Laden.




Gesammelte Upgrades trägt die Spielfigur am Körper, entsprechend absurd sieht Ihr Held gegen Ende aus.

The Binding of Isaac

Gott sprach: „Nimm deinen Sohn, deinen einzigen, den du liebst, Isaak, und bring ihn als Opfer dar." – für **The Binding of Isaac** ließ sich **Super Meat Boy**-Entwickler McMillen ausgerechnet vom ersten Buch Mose inspirieren. Anders als im alten Testament, wo Gott Isaak im letzten Moment rettet, lässt es Isaac anno 2011 lieber nicht auf die Glaubensprobe ankommen.

Aus Angst vor seiner radikalisierten, opferbereiten Mutter flieht der kleine Junge durch eine Falltür in den Keller. Doch anscheinend hat der liebe Gott noch so einiges mit ihm vor: Isaacs Leidensweg führt ihn immer tiefer in die Unterwelt. Dort bekämpft er Pestinfizierte, Ghoule und andere Abscheulichkeiten – was eine Hölle eben so anbietet. Am Ende des jeweiligen Abschnitts steht einer von 20 Bossgegnern, etwa ein Reiter der Apokalypse oder eine Personifikation der sieben Todsünden.

Die Waffe des kleinen Isaac ist dabei ebenso effektiv wie herzerweichend: Nichts Geringeres als die Tränen des verängstigten Knaben dienen ihm als Munition. So mutiert **The Binding of Isaac** nach dem tollen Intro und der ungewöhnlichen Ausgangslage zum Tribut an Videospielklassiker der 2D-Ära wie **The Legend of Zelda** oder **Bomberman.** Dementsprechend finden Sie Schlüssel, um Truhen und Türen zu öffnen, sowie Bomben, um Felsen zu sprengen. Darüber hinaus warten in den Schatzkammern der Unterwelt weitere Gegenstände, etwa Tarotkarten und Pillen, die einmalig Ihre Statuswerte verändern oder Hilfsmittel beschwören. Andere Items wie die Bibel, ein Glückszahn oder ein Teleporter lassen sich nach einer Aufladezeit erneut einsetzen, während die dritte Objektgattung permanente Upgrades des Helden bewirkt, ihm etwa mehr Stärke oder zielsuchende Projektile beschert.

Bis zu diesem Punkt ginge **Binding of Isaac** als gefällige Hommage im verrückten Gewand durch. Zu guter Letzt bediente sich McMillen aber am exotischen Genre der **Rogue**-ähnlichen Spiele. Das bedeutet, dass Isaacs Tode endgültig sind, Sie nach einem Ableben Ihren Spielfortschritt verlieren. Obendrein werden Dungeons und Gegnerkonstellationen zufällig generiert, um ständig neue Herausforderungen zu stellen. So wächst die Brutto-Spieldauer von grob einer Stunde auf einen tatsächlichen Wert im zweistelligen Bereich an. Sie benötigen aufgrund des enormen Schwierigkeitsgrades garantiert einige Anläufe bis zum finalen Duell. Anschließend halten freispielbare Bonushelden, neue Bosse, sowie alternative Enden Sie auf Trab.

Während Isaac seinem Zufallsgenerator einen enormen Wiederspielwert verdankt, führt diese Vorgehensweise aber auch zu Problemen. Das Balancing der Spielabschnitte schwankt enorm, so entsteht zwangsläufig Frust. Nichtsdestotrotz: McMillen gelingt erneut ein toller Mix aus liebevollem Tribut und kreativem Design! ❑

MEINE MEINUNG |

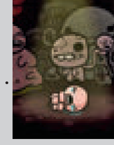
Christoph Schuster



„Zuerst abstoßend, dann aber umso fesselnder!"

Nach den ersten, gescheiterten Anläufen schwante mir Böses: Hatte ich 5 Euro zum Fenster rausgeworfen? War Indie-Entwickler McMillens **Super Meat Boy** nur ein One-Hit-Wonder? Dennoch spielte ich weiter und siehe da: Langsam ergab vieles einen Sinn. Sich Taktiken für bestimmte Widersacher anzueignen, ständig neue Gegner- und Raumkombinationen zu bewältigen und die Geheimnisse der über 100 Items herauszufinden – all das entwickelt einen enormen Reiz. Kombiniert mit dem absurden Design und der irren Geschichte bekommen aufgeschlossene Spieler hier für 5 Euro ein großartiges Spiel.

THE BINDING OF ISAAC



Ca. € 5,-
28. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ed McMillen & Florian Himsl
Publisher: Edmund McMillen
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Comicgrafik; simpel aufgebaute Levels, aber äußerst kreativ designte Figuren und Objekte.
Sound: Tolle englische Sprachausgabe, gelungene Musikuntermalung in Form von episch angehauchten Orchester- und Metalklängen.
Steuerung: Per WASD steuern Sie Isaac, während Sie mittels Pfeiltasten (empfehlen wir) oder Maus in die entsprechende Richtung schießen. Items nutzen Sie per Q, E und Leertaste. Es gibt zudem Varianten für Linkshänder und AZERTY-Tastaturen. Gamepads werden nicht von Haus aus unterstützt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

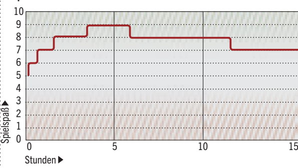
Minimum: 2,5 GHz; 1 GB RAM; 50 MB Speicherplatz; Windows XP / Vista / 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Trotz vermeintlich knuddeliger Comic-Grafik ist **Binding of Isaac** aufgrund des enormen Blutvergießens nichts für zartbesaitete Gemüter. Obendrein verstehen junge Spieler vermutlich viele der zynischen Elemente und sozialen oder religiösen Anspielungen des Titels nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Wir erlebten keine Abstürze oder sonstigen Probleme, der erste Patch behob zudem einige kleinere Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebevolle Hommage an zahlreiche Spieleklassiker
- ➕ Hoher Wiederspielwert, da komplett zufällig generierter Spielablauf
- ➕ Hübsche Aufmachung
- ➕ Enorme Gegner- und Itemvielfalt
- ➕ Fünf verschiedene Helden
- ➕ Alternative Enden
- ➖ Zufallselement stört Balancing, daher mitunter frustrierend
- ➖ Objekteffekte sind dem Spieler unbekannt und teils negativ

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Peter Bathge

Orks: Sie stinken, sie grölen, sie plündern. Zeit, es den Grünhäuten heimzuzahlen!


Mechanische Fallen wie die Eisenkugel benötigen nach jeder Aktivierung einige Sekunden, bis sie wieder Orks zermatschen.

▼ Eine Falle ist abgefahrener als die andere; zusammen mit den tumben Orks ergibt das Slapstick-Humor vom Feinsten.




Mit den durch absolvierte Missionen verdienten Schädeln schalten Sie Upgrades für Ihre Lieblingsfallen frei.

Orcs Must Die!

Für diesen Test sind 10.483 Orks gestorben. Und sterben mussten sie, denn die Ausrottung der grünhäutigen Kriegerspezies ist in **Orcs Must Die!** des Spielers grausiges, aber auf makabere Weise vergnügliches Tagesgeschäft.

Das Spiel der Age of Empires Online-Entwickler beauftragt Sie, inspiriert von Tower-Defense-Spielen wie **Plants vs. Zombies**, mit der Verteidigung von 24 Festungen. In kurzen Levels mit einer Spielzeit von maximal 30 Minuten strömen Orks in Intervallen durch eines oder mehrere Tore und versuchen, einen Dimensionsriss im Herzen Ihrer Burg zu erreichen. Mit jedem Ork, der durch den Riss tritt, nimmt die Gesundheitsanzeige des Portals ab; fällt sie auf null, ist das Spiel gelaufen.

Sie stellen sich den Orkhorden in der Rolle eines tollpatschigen Magiergehilfen in den Weg, der mit Armbrust, Lanze und Zaubersprüchen der Gegnerflut standhält. Damit dem Knaben im Kampf vor Ermüdung nicht der Arm abfällt, errichten Sie Fallen entlang des Weges zum Dimensionsriss. Diese umfassen aus der Wand fahrende Hackebeile, von der Decke herabstoßende Stampfer, mit Sprengstoff beladende Heldenattrappen oder Pilze, die Feinde bei Berührung gegen deren Verbündete aufhetzen. Außerdem engagieren Sie Bogenschützen und Paladine, die eigenständig Widersacher aufs Korn nehmen.

Die Knete für die Konstruktion immer hinterhältigerer Fallen erhalten Sie von erledigten Orks; Killstreaks und Komboabschüsse sind besonders profitabel, weshalb die taktische Platzierung der Todesmechanismen wichtig ist. Außerdem schalten Sie mit drei Spielkarten passive Boni für Held und Fallen frei. Interaktive Objekte wie herunterfallende Kerzenleuchter und Ballisten eignen sich zusätzlich zur Feinddezimierung.

Die Gegnerpalette umfasst ein Dutzend Feindtypen mit unterschiedlichen Verhaltensweisen, von wuseligen Koboldläufern bis zu zähen Feuerogern. Das Spiel bietet anders als etwa **Defense Grid: The Awakening** aber keine Vorschau bezüglich des folgenden Gegneraufkommens und des Tores, das als Nächstes unter Belagerung steht. ❑

MEINE MEINUNG |

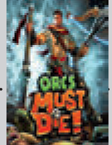
Peter Bathge



„Muss. Orks. Zerstückeln. WAAAGH!"

So simpel, so eingängig und so ungeheuer unterhaltsam: **Orcs Must Die!** hat mir fast so viel Spaß gemacht wie einst **Plants vs. Zombies** und das war ein Meisterwerk seiner Zunft. Kleine Macken wie die fehlende Gegnervorschau und die triste Story-Präsentation in Standbildern schmälern den Spielspaß nur geringfügig. Zudem nutzt sich das Spielprinzip nach dem aufgespießten Ork Nummer 6.000 langsam ab, trotz Upgrades. Das stört mich aber kaum, denn die herrlich fiesen Fallen und die auf solch niedliche Weise in den Tod marschierenden Orks sind wie Balsam für meine finstere Seele.

ORCS MUST DIE!



Ca. € 14,-
12. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Robot Entertainment
Publisher: Microsoft
Sprache: Mehrsprachig, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist ausschließlich über Steam erhältlich; Sie benötigen zum Spielen ein Online-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte Effekte, detaillierte Charaktere, schräger Stil
Sound: Die Musik passt zur Action, wiederholt sich aber. Die deutschen Sprecher sind nicht ganz so verschmitzt wie ihre englischen Gegenstücke.
Steuerung: Unkompliziert mit Maus und den Tasten W, A, S und D

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

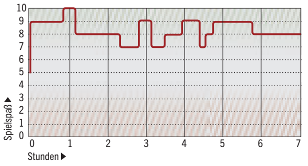
Minimum (Herstellerangaben): Intel Core 2 Duo 2,0 GHz, Geforce 6800/Radeon X1950, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die tapsigen Orks verlieren Gliedmaßen, verspritzen Blut, zerfallen zu Asche und werden in Säurebecken geschleudert. Brutal, aber im Zusammenspiel mit dem überzeichneten Comic-Stil weniger haarsträubend, als es klingt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Reviewcode 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 06:25



Unsere Testfassung lief flüssig und stabil ohne Abstürze oder Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unterhaltsame Mischung aus Action und Tower Defense
- ➕ Viele einfallsreiche Fallen
- ➕ Nach und nach freigeschaltete Fallen und Upgrades motivieren.
- ➕ Humorvoll inszeniert mit kessen Sprüchen des Helden
- ➕ Abwechslungsreich designte Festungen mit mehreren Routen und Engstellen
- ➕ Hübsche Physikeffekte
- ➖ Im normalen Schwierigkeitsgrad manchmal zu leicht
- ➖ Nahkampf nahezu bedeutungslos
- ➖ Keine Gegnervorschau
- ➖ Die Hintergrundgeschichte ist nur Beiwerk.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Von: Sascha Lohmüller

Der Spiel gewordene Dirk Nowitzki: eine Legende des Basketballs!



Alle NBA-Teams sind mit originalen Superstars versehen. Dementsprechend können Sie Dirk Nowitzkis Finalsieg beliebig oft wiederholen.

▼ Im Karrieremodus führen Sie einen Athleten vom ersten Rookie-Spiel bis zum NBA-Finalsieg – alternativ basteln Sie sich selbst einen Sportler!





Im „Die Besten der NBA“-Modus steuern Sie Superstars vergangener Tage, wie etwa Michael Jordan oder Scottie Pippen.

NBA 2K12





Never change a winning team – dieser weise Ratschlag der englischen Fußball-Legende Sir Alfred Ramsey hat mittlerweile Einzug in jede Sportart dieser Welt eingehalten. Veränderungen in der Teamstruktur stören, bringen die Mannschaft aus dem Takt, sorgen vielleicht sogar für empfindliche Niederlagen. Bei Videospielen ist das ähnlich – stellt man das Spielgeschehen auf den Kopf, wenden sich viele Fans der Vorgänger ab. Daher sucht man auch bei **NBA 2K12** die Veränderungen eher im Detail, der Kern des Spiels besteht jedoch aus Gameplay und Modi des Vorgängers.

Die wohl größte Änderung betrifft den Modus „Die Besten der NBA“. Der ist nämlich neu. Während es im Vorgänger bereits möglich war, Michael Jordan als Legende zu spielen, gesellen sich nun 14 weitere Superstars vergangener Tage hinzu, darunter Larry Bird und Magic Johnson. Als wäre das noch nicht genug, kommt jede der Legenden mit ihren originalen Teamkameraden daher, die Sie dann in historischen Matches gegen andere „Classic“-Teams oder später auch gegen aktuelle Mannschaften auf den Platz führen. Kleines Bonbon: Sogar die Präsentation dieser Matches passt sich den jeweiligen Epochen an. Sprich: Führen Sie etwa Wilt Chamberlain und seine Mannen aufs Feld, wird ein Filter über das Bild gelegt, damit alles wie eine Fernseh-Übertragung aus den 60ern wirkt – unfassbar atmosphärisch!

Letztere Eigenschaft trifft auch auf den Rest des Spiels zu, denn grafisch ist **NBA 2K12** über jeden Zweifel erhaben, auch wenn die eine oder andere Bewegung etwas steif wirkt, gerade wenn es um die Athleten auf der Auswechselbank geht. Der Sound setzt dem Ganzen jedoch die Krone auf. Authentisch wirkendes Fangeschrei und Zwischenrufe sorgen für eine tolle Hallenatmosphäre und der stets zur Situation passende und wirklich gute Kommentar rundet das audiovisuelle Bild schließlich ab.

Was die Modi abseits der Classic-Geschichte anbelangt, bietet sich das vom Vorgänger gewohnte Bild. Sie spielen den aktuellen (oder zumindest einen originalen) Spieltag der NBA nach, managen ein Franchise oder führen einen der vielen Originalathleten beziehungsweise Ihren selbst erstellten Basketballer von ersten Rookie-Gehversuchen bis hin zu Final-MVP-Ehren – top! ❏

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller

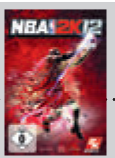


„Besser als der eh schon geniale Vorgänger!“

NBA 2K11 zählt für mich zu den besten Sportspielen der letzten Dekade und stellt mit Sicherheit die Krone der Basketball-Spiele dar – von Arcade-Vergnügen auf der Konsole wie **NBA Jam** mal abgesehen. Insofern war ich skeptisch, ob 2K es schafft, da noch mal einen draufzusetzen. Das war jedoch unangebracht. Es wurde ein bisschen an der Steuerung rumgedoktert, ein toller neuer Modus eingefügt und das grandiose Gameplay des Vorgängers fortgeführt – das ist NBA pur!

NBA 2K12

Ca. € 30,-
7. Oktober 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Publisher: 2K Sports
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel nutzt den SecuROM-Kopierschutz. Ferner müssen Sie einen My2K-Account anlegen und das Spiel dort registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Großartige Animationen der Spieler auf dem Feld, etwas hölzern wirkende Auswechselspieler
Sound: Toll umgesetzte NBA-Atmosphäre, Hip-Hop-lastiger Soundtrack
Steuerung: Sowohl mit Gamepad als auch mit Maus & Tastatur lässt sich **NBA 2K12** komfortabel steuern. Die Maus&Tastatur-Steuerung ist zudem frei belegbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neben Freundschafts- und Koop-Begegnungen ist erstmals auch eine Online-Liga mit an Bord.
Zahl der Spieler: 10 (Matches), 30 (Liga)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

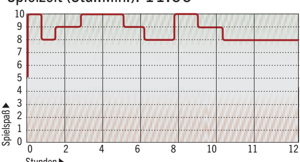
Minimum: Pentium 4 2,4 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista), ATI X1300 / Geforce 6600 (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: 3 GHz Dual Core, 2 GB RAM, Geforce 7900 GT (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Beim Basketball geht es nicht sonderlich brutal zu, Verletzungen werden nicht explizit dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufs-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 11:00



Mit der Verkaufs-Version traten keinerlei Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ✚ Original-Lizenzen der NBA
- ✚ Classic-Teams mit vielen Ex-Superstars
- ✚ Motivierender Karrieremodus
- ✚ Fast perfekte Hallenatmosphäre dank toller Sprecher und guter Akustik
- ✚ Frei konfigurierbare, sehr komplexe Steuerung,
- ▬ ... die allerdings nicht sehr einsteigerfreundlich ausfällt
- ▬ Einige Animationen etwas steif

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

Von: Peter Bathge

Der Schlüssel zum Sieg: Gehorchen Sie Ihrem Vorgesetzten! Auch wenn's schwerfällt.



▶ Die dick gepanzerte Exo-Klasse blockiert Zugänge und hält Gegneransammlungen mit dem Maschinengewehr in Schach.

▼ Um koordinierte Angriffe auf die gegnerische Basis auszuführen, müssen Sie sich ständig per Mikrofon mit den Mitspielern absprechen.

Gebäude errichten Sie in dem gelben Energieraster, das Sie mit Relaisstationen ausweiten.

Nuclear Dawn

Benutze Echtzeit-Strategie mit Multiplayer-Shooter: In einem Point&Click-Adventure würde diese Kombination wohl für einen irritierten „Das geht so nicht!"-Kommentar der Spielfigur sorgen. Entwickler Interwave benutzt dieses Rezept jedoch für einen launigen Mix aus Basisbau und Ballereien.

Das Szenario von Nuclear Dawn ist aufs Wesentliche reduziert: In der Zukunft kämpfen zwei nur optisch unterschiedliche Parteien der schieren Freude wegen gegeneinander. Dazu finden sich bis zu 32 Spieler auf sechs verwinkelten Maps zusammen und versuchen, den Kommandobunker in der Basis des gegnerischen Teams zu zerstören.

Im Bunker sitzt jeweils ein Kommandant, der das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive beobachtet und wie in einem Strategiespiel Gebäude errichtet. Kraftwerke erzeugen Strom, mit dem Sie automatische MGs, vorgelagerte Einstiegspunkte für verstorbene Spieler und Artilleriegeschütze betreiben. Der Bauplatz ist durch den von Relaisstationen erschlossenen Bereich begrenzt; nach und nach weiten Sie Ihre Einflusssphäre mit einem Spinnennetz von Knotenpunkten über die gesamte Karte aus. Der Gegner versucht dasselbe, also legt der Kommandant Angriffsziele für seine in Squads organisierten Team-Kameraden fest, alarmiert die Spieler per integriertem Sprach-Chat über gegnerische Offensiven und versorgt Kollegen an der Front mit Munition.

Die finanziellen Mittel für den Gebäudebau erlangen Sie durch die Eroberung von Flaggenpunkten. Um diese Positionen toben deshalb wütende Gefechte. Jeder Soldat gehört einer von vier Klassen an; zwei bis drei Kits pro Kaste erlauben Spezialisierungen zum Sanitäter, Panzerfaustsoldaten oder getarnten Assassinen. Das Zusammenspiel der Klassen funktioniert bestens: Erfahrungspunkte für Ihren Charakter gibt es nicht nur für Abschüsse, sondern auch wenn Sie einen Kameraden heilen. Allerdings fällt es ohne Richtungsangabe des Kommandanten schwer festzustellen, welcher Mitspieler gerade lautstark nach einem Verbandskasten ruft. ❏

MEINE MEINUNG |

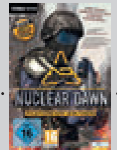
Peter Bathge



„Perfekt für Befehlsempfänger wie mich."

Ich kann es nicht ausstehen, wenn mir beim Spielen jemand über die Schulter schaut. Den Kommandanten in **Nuclear Dawn** dulde ich aber als Beobachter, weil er mir den Weg weist und ich dank seiner Übersicht Schwächen in der gegnerischen Verteidigung ausnutze. Trotzdem stehe ich ab und zu auf verlorenem Posten, wenn ein Teamkamerad um Hilfe schreit, ich aber seine Position nicht angezeigt bekomme. Einsteiger wird das knallharte Spielprinzip und die steile Lernkurve abschrecken. Wer aber nach einer taktischen Alternative zu **Call of Duty** und **Battlefield** sucht, wird hier fündig.

NUCLEAR DAWN



Ca. € 20,-
21. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Team-Shooter
Entwickler: Interwave
Publisher: Iceberg Interactive
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Für die Installation benötigen Sie ein Steam-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Valves Source-Engine erlaubt schöne Lichteffekte in teils sehr kargen Levels.
Sound: Schwachbrüstige Waffeneffekte, sparsam eingesetzte Musik
Steuerung: Frei belegbar, es fehlen aber Tastenkürzel für die Gebäudeauswahl im Kommandanten-Modus.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Im einzigen Modus „Warfare" versuchen die beiden Teams auf sechs Karten, den gegnerischen Kommandobunker zu zerstören.
Zahl der Spieler: 4-32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

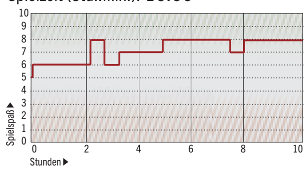
Minimum (Herstellerangaben): Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, Geforce 8800/Radeon HD 2900, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Sie schießen auf virtuelle Menschen, wobei Blut aufspritzt. Der Team-Aspekt und das taktische Vorgehen stehen jedoch im Vordergrund.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version 1.1
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Im Test kam es zu einem Bug, durch den sich kurzzeitig alle Spieler in Zeitlupe bewegten. Außerdem blieb unsere Figur einmal an einem Levelobjekt hängen und auf der Karte „Hydro" blockierte eine unsichtbare Wand eine Treppe.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Interaktion zwischen Kommandant und Soldaten
- ➕ Teamplay wird belohnt.
- ➕ Lange, taktisch geführte Partien
- ➕ Alle Klassen sind gleich wichtig und für den Sieg nötig.
- ➖ Zäher Einstieg, besonders für den Kommandanten
- ➖ Lahme Waffen, wenige Upgrades
- ➖ Squad-System und Funkmeldungen sind unausgereift.
- ➖ Nur ein Modus und sechs Karten

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Von: Uwe Hönig

Das Fundament von Trackmania ist und bleibt die Fan-Gemeinde!



Die magere Grundausstattung von nur einem Auto (mit mehreren Lackierungen) kann wie bei den Vorgängern von der Community erweitert werden.

Trackmania 2: Canyon

Wie der Titel unschwer vermuten lässt, dreht sich in der **Trackmania**-Reihe des französischen Entwicklers Nadeo alles um total verrückte Rennstrecken, die mit Loopings und halsbrecherischen Sprüngen sehr viel Spaß machen. Dieses Konzept funktioniert schon seit über sieben Jahren und mit **Trackmania 2: Canyon** ist kürzlich der achte Seriensprössling als Download erschienen!

Bestzeiten herausfahren steht auch beim neuesten Teil im Mittelpunkt, was von der riesigen Online-Community mit sehr viel Hingabe betrieben wird!

Alte **Trackmania**-Hasen müssen sich diesmal allerdings an eine leicht veränderte Steuerung gewöhnen. Das Driftverhalten entspricht nun typischen Arcade-Rennspielen wie **Need for Speed: Hot Pursuit**. Demnach können Sie Ihr Fahrzeug durch kurzes Antippen der Bremse mit hohem Tempo durch Kurven schlittern lassen.

Um an das Spiel zu gelangen, bleibt nur der Weg über einen kostenpflichtigen Download auf der Website www.trackmania.com/de. Über Steam ist **Trackmania 2: Canyon** nicht verfügbar. Die gelungene Optik entschädigt für den Aufwand (inklusive Erstellung eines ManiaPlanet-Accounts, falls noch nicht vorhanden) und vermittelt ein fabelhaftes Geschwindigkeitsgefühl.

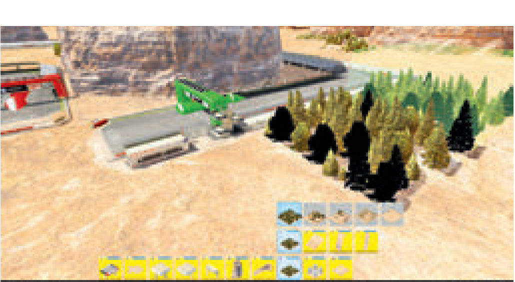
Per Streckeneditor lassen sich problemlos gerade und kurvige Abschnitte in einer leeren Umgebung platzieren. Anschließend werden die Eigenkreationen mit Schanzen oder Loopings serientypisch aufgepeppt. Außerdem stehen verschiedene Terrain-Werkzeuge zur Verfügung, um beispielsweise Berge oder Wälder entstehen zu lassen. Doch je komplexer der Streckenverlauf und das Gelände gestaltet werden, desto schwieriger lässt sich beides in Einklang bringen. **Trackmania**-Anhänger freuen sich dennoch auf abgedrehte Racing-Action! ❑

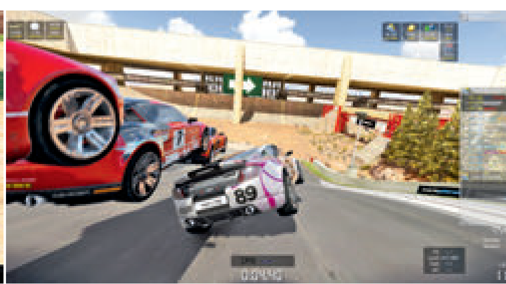
MEINE MEINUNG | *Uwe Hönig*



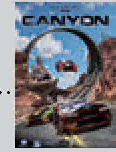
„Zeitduelle mit neuer Steuerung und gewohnt verrückten Tracks!“

Die Rennen auf Zeit fesseln durch wahnwitziges Streckendesign, schöne Lichteffekte und ein verändertes Driftverhalten im Arcade-Stil. Außerdem kommt die pfeilschnelle Optik selbst auf etwas älteren Rechnern gut zur Geltung und vermittelt ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl. Leider gibt es keine echten Rennen mit Gegnerkollisionen und die mitgelieferte Auswahl an Strecken lässt zu wünschen übrig. Das dürfte **Trackmania**-Fans aber kaum stören, zumal die enthaltenen Editoren diesmal um ein (gut verstecktes) Skript-Werkzeug erweitert wurden. Damit lassen sich Tools programmieren, beispielsweise zur automatischen Terrainplatzierung auf eigenen Strecken.


Der Streckeneditor ermöglicht schnelle Ergebnisse. Nur die Fahrbahn-Anpassung ans Gelände ist teilweise recht umständlich ausgefallen.


Die Platzierungen ergeben sich durch die Rundenzeiten, während die Gegner als Geister dargestellt werden und nicht mit Ihrem Auto kollidieren können.

TRACKMANIA 2: CANYON



Ca. € 20,-
14. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Nadeo
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen ist eine Internetverbindung sowie die einmalige Registrierung über einen Aktivierungscode vonnöten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Geschwindigkeitsrausch dank flüssiger, aber recht trister Optik
Sound: Gelungene Motorensounds und nette Dance-Tracks als Hintergrundbeschallung
Steuerung: Die eingängige Steuerung erinnert an Arcade-Rennspiele.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Wenn ein eigener Server erstellt wird, dürfen Sie die Spielmodi Turniere, Laps, Zeitrennen, Teams, Cup, Stunts oder Skript auswählen.
Zahl der Spieler: über 200 (Server)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

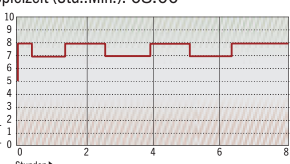
Minimum (Herstellerangaben): 1,5-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, 1,5 GB Festplattenspeicher, 256 MB Grafikspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Das Spiel ist nur als Digital-Download verfügbar und wurde von der USK nicht geprüft. Da aber auch im neuesten Ableger der Rennspielserie kein Blut fließt und man nicht einmal Unfälle provozieren kann, ist **Trackmania 2: Canyon** für alle Altersgruppen geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Während der Testphase lief das Spiel problemlos und ohne Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Läuft auch auf älteren Systemen relativ flüssig
- ➕ Die enthaltenen Strecken bieten ein forderndes Trackdesign.
- ➕ Die neue Steuerung vermittelt ein cooles Driftgefühl.
- ➕ Per ManiaScripts lassen sich eigene Skripts erstellen.
- ➖ Streckeneditor teilweise recht umständlich zu bedienen
- ➖ Nur Zeitrennen mit Geistgegnern und ohne Kollisionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**


Sharkoon
MS120
MS140
Extrem effiziente Kühlung
trotz kompakter Bauweise:
Die neue Kompakt-Klasse für Gamer!
Die komplett schwarz lackierten MS-Cases sind PC-Gehäuse im Micro-ATX-Format, die trotz ihrer kompakten Bauweise problemlos Grafikkarten bis zu einer Länge von 36 cm aufnehmen können.
Zusätzlich bieten die Gehäuse einen internen Montagebereich für Festplatten und SSDs. Hier lassen sich bis zu vier 3,5"-Festplatten oder alternativ bis zu sechs 2,5"-Festplatten bzw. Solid State Disks montieren.
Ein USB3.0-Anschluss in der Front sorgt für ultraschnelle Datenübertragung.
Dank ihrer kompakten Bauweise und dem geringen Leergewicht von etwa vier Kilogramm sind die MS-Cases ein idealer Begleiter zu LAN-Partys.
Warmluft-Auslass
Kaltluft-Einlass
Kaltluft-Einlass
weitere Infos
MS120
weitere Infos
MS140
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de

Von: Viktor Eippert

Puzzlespiel trifft auf Rundentaktik. Das Ergebnis begeistert unzählige Stunden!





Verbindet man Angriffsformationen zu Ketten, wird der verursachte Schaden erhöht.



Charaktere, Truppen und Spielwelt bestechen durch viel Liebe zum Detail. Leider sind die Dialoge durch die Bank ohne Sprachausgabe.

Might & Magic: Clash of Heroes

Eindeutig lässt sich **Clash of Heroes** nicht in ein bestimmtes Genre zwängen. Das Spin-off der **Heroes of Might & Magic**-Reihe verbindet Strategie mit Rollenspielaspekten und einer großen Portion Puzzlespiel im Stil von **Bejeweled**. Statt Reihen bunter Edelsteine zu bilden, kombinieren Sie hier Soldaten und Fantasy-Kreaturen aus dem **Might & Magic**-Universum zu Angriffsformationen und Mauern. Ihre Aufgabe: dem gegnerischen Helden mit Ihren Einheiten alle Trefferpunkte abziehen, ohne selbst zu sterben.

Zwischen den Schlachten steuern Sie in der etwa 20 Stunden langen Kampagne fünf junge Helden durch die Welt von Ashan, sammeln Rohstoffe und stocken damit Ihre Armee auf, um die Welt vor einer dämonischen Invasion zu retten. Dabei setzt **Clash of Heroes** auf ähnliche Mechaniken wie der große Bruder **Heroes of Might & Magic**: Kämpfe liefern Erfahrungspunkte, die Held und Truppen aufsteigen lassen und so deren Statuswerte erhöhen. Auf der Abenteuerkarte verstreute Rohstoffe und Schatztruhen mit Artefakten darin wecken den Sammelreiz. Immer hat man ein neues Ziel vor Augen: diese Schatztruhe öffnen, jenes Monster besiegen, noch eine Stufe aufsteigen. Und so fliegt die Zeit regelrecht dahin, bis erneut einer der anspruchsvollen Endgegner-Kämpfe am Ende jedes Kapitels ansteht.

Das Herzstück bildet der taktische Kampf. Aufgrund der knappen Zugbegrenzung, der vielfältigen Möglichkeiten und der Spezialfähigkeiten der unterschiedlichen Truppen verläuft keine Auseinandersetzung wie die andere. Vor allem in Mehrspielerduellen knistert die Luft oft vor Spannung. Ständig huscht unser besorgter Blick auf die Taktikansicht: Überstehen wir den drohenden Angriff des gegnerischen Champions? Gehen wir lieber auf Nummer sicher und erstellen noch fix eine Mauer? Oder verstärken wir unsere Angriffsbemühungen? Eine einzige, geschickt gewählte Aktion kann das Kampfergebnis komplett kippen! Da sind die häufigen Ladezeiten und die unvertonten Dialoge leicht zu verschmerzen. ❑

DER „I AM THE BOSS“-DLC

Parallel zur Veröffentlichung der PC-Version von Clash of Heroes landete sogleich der erste DLC im Steam-Shop. „I Am the Boss“ ist besonders für Online-Spieler interessant, da die Mini-Erweiterung für 2,99 € die Charakterauswahl im Online-Modus um vier Figuren ergänzt. Im Einzelnen sind das die aus der Kampagne bekannten Bossgegner Azexes, Baron Carlyle, Ludmilla und Erzmagier Azh-Rafir. Wer Clash of Heroes nur wegen der Kampagne spielt, kann diesen DLC daher getrost ignorieren.

MEINE MEINUNG |

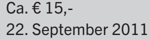
Viktor Eippert

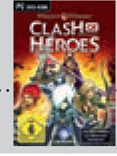


„Einmal angefangen, fällt das Aufhören schwer!“

Selbst nach zweimaligem Durchspielen und über 200 Online-Partien mit der PS3-Fassung hatte ich immer noch einen Riesenspaß, als ich ein drittes Mal die Welt in **Clash of Heroes** vor den Übeln der Dämonenwelt Sheogh rettete! Das „Nur noch schnell diesen einen Kampf“-Prinzip greift sofort und die Mehrspielerduelle nehmen regelrecht Schach-Dimensionen an: Jeder Zug will wohlüberlegt sein, jede Taktik in Betracht gezogen werden, jede Aktion des Gegenspielers genauestens studiert. Immer wenn ich „mal schnell eine Partie“ spielen wollte, wurden mindestens drei daraus, oft sogar noch einige mehr!

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES





Ca. € 15,-
22. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie/Puzzlespiel
Entwickler: Capybara Games
Publisher: Ubisoft
Sprache: Englisch (Texte deutsch)
Kopierschutz: Steam-Account

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Charaktere und Umgebungen sind schön gestaltet, die Comic-Grafik sehr detailliert und absolut stilsicher.
Sound: Als Musikuntermalung dient der Originalsoundtrack von **Heroes of Might & Magic 5;** Einheiten- und Menüsounds gelungen.
Steuerung: Simple, einwandfreie Maussteuerung; Gamepads werden ebenfalls unterstützt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zehn verschiedene Charaktere (14 mit DLC) und zwei Spielmodi: Duell und 2vs2-Koop. Online-Ranglisten gewähren den direkten Vergleich zu anderen Spielern.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

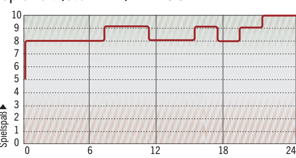
Minimum (Herstellerangabe): 1,5 GHz Dual-Core-Prozessor/2,8 GHz Single-Core-Prozessor, 2 GB RAM, Radeon HD 2900 XT/Geforce 8600 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Besiegte Truppen verpuffen in harmlosen Rauchwolken; Grafik sowie Handlung sind völlig unbedenklich. Lediglich die schweren (aber optionalen) Rätsel könnten Kinder überfordern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 24:00



Während unseres Tests stürzte das Spiel kein einziges Mal ab und wies auch sonst keinerlei Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Clevere Mischung aus Puzzlespiel, Rollenspiel und Taktik
- ➕ Motivierende Kampagne mit etwa 20 Stunden Umfang
- ➕ Süchtig machendes Prinzip
- ➕ Knifflige Endgegner
- ➕ Spannender Mehrspieler-Modus
- ➕ Schöne, detailreiche HD-Grafik
- ➖ Häufige Ladezeiten während der Kampagne
- ➖ Keine Sprachausgabe in Dialogen

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

Der Einkaufsführer



Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



ABGELEHNT

Driver: San Francisco

Nach mehreren Gurkenspielen liefert die **Driver**-Serie endlich wieder Rennspaß der Extraklasse. Reicht das für eine Empfehlung im Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

Das großartige Fahrgefühl der dröhnenden V8-Karren sorgt besonders in der detaillierten Cockpit-Ansicht für ein breites Grinsen auf dem Gesicht des Spielers. Der innovative Fahrzeugwechsel per übernatürlichem Shift-Feature trägt ebenfalls zur guten Laune bei. Wer nach der abwechslungsreichen Kampagne noch Lust auf mehr hat, der findet in der großen Spielwelt von **Driver: San Francisco** zahlreiche Nebenbeschäftigungen wie die coolen Filmszenen zum Nachspielen.

Die Contra-Argumente

Das neue **Driver** erschien zuerst für Konsolen und das sieht man der PC-Version auch an. Die triste Spielwelt kann sich nicht mit den hübsch modellierten Fahrzeugen messen. Zudem setzt Ubisoft in Sachen Kopierschutz auf sein umstrittenes Immer-Online-System. Rennspielprofis dürften sich darüber hinaus am niedrigen Schwierigkeitsgrad des Spiels stören.



Im Mehrspielermodus erwarten Sie dank des Shift-Features chaotisch-spaßige Duelle.

Das Ergebnis

Die Mängel der PC-Adaption waren unüberwindbar: Zwei Ja-Stimmen standen bei der Diskussion im Team fünf ablehnenden Meinungen gegenüber. Damit bleibt **Driver: San Francisco** ein Eintrag im Einkaufsführer verwehrt. ❑

NEUZUGANG

F1 2011

Im letzten Monat kam das Testmuster der Formel-1-Simulation zu spät, um über eine Aufnahme in den Einkaufsführer abzustimmen. Das holen wir dieses Mal nach.

Die Pro-Argumente

Dank der offiziellen FIA-Lizenz beinhaltet **F1 2011** alle Teams und Strecken der aktuellen Saison sowie die neuen technischen Kniffe DRS und KERS, mit der Sie die wie in der Realität das letzte Quäntchen Leistung aus Ihrem Boliden herauskitzeln. Ein verbessertes Physiksystem sorgt für ein noch authentischeres Fahrgefühl als im Vorgänger, zudem dürfen im Mehrspielermodus nun bis zu 16 Teilnehmer gegeneinander antreten und das im Vorgänger vermisste Safety Car ist ebenfalls enthalten.

Die Contra-Argumente

Im Gegensatz zu anderen Codemaster-Rennspielen wie **Dirt 3** oder **Race Driver: Grid** ist **F1 2011** ein Spiel für Profis: Einsteiger verzweifeln unter Umständen an der steilen Lernkurve und dem anspruchsvollen Fahrverhalten – trotz wahlweise zugeschalteten Fahrhilfen.

Das Ergebnis

Drei Redakteure enthielten sich bei der Stimmabgabe, die anderen vier Teammitglieder sprachen sich dafür aus, dass **F1 2011** als Rennspiel-Empfehlung seinen Weg in den Einkaufsführer findet. ❑



Codemasters Rennspiel protzt mit den originalen Fahrern und Autos der aktuellen Saison.



Aus der Cockpit-Perspektive steuert sich **F1 2011** am intensivsten.

NEUZUGANG

Fussball Manager 12


Dank der praktischen Sofortberechnung müssen Sie nicht jedes Spiel im 3D-Modus verfolgen.

Gleiche Wertung, gleicher Platz im Einkaufsführer? Wir diskutieren, ob die Neuauflage den **Fussball Manager 11** ablösen soll!

Die Pro-Argumente

Der **FM 12** erweitert die Serie um viele Neuerungen; besonders den 3D-Modus und den Ausbau des Vereinsgeländes haben die Entwickler erweitert und verbessert. Die Einkaufspolitik der KI-Vereine orientiert sich stärker an der Realität und das Training darf der Spieler individueller als zuvor gestalten.

Die Contra-Argumente

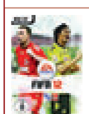
Trotz der Verbesserungen kommt es im 3D-Modus immer noch zu so manch ulkiger Szene; Spieler verhalten sich unrealistisch und erleiden leichte Ballverluste. Ansonsten beschränken sich die serientypischen Bugs bei Release auf einige fehlerhafte Textanzeigen – Kleinkram, der kaum stört.

Das Ergebnis

Die Redaktion ist sich einig: Der **FM 12** löst seinen Vorgänger in der Sportspiel-Liste des Einkaufsführers ab. Im Rückblick hat der Zahn der Zeit stark am **Fussball Manager 11** genagt; die vielen Verbesserungen und Neuerungen der diesjährigen Edition rechtfertigen unserer Meinung nach eine Einberufung in den Einkaufsführer. ❑

Sportspiele

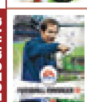
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 12
Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

NEUZUGANG



Fussball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NEUZUGANG



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



PES 2012: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--

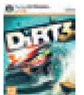


Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

NEUZUGANG



F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



NEUZUGANG

NBA 2K12

Ersetzt die ultrarealistische Sportsimulation den Vorgänger im Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

Das exzellente Spielgefühl von **NBA 2K11** wurde um eine grandiose Hallenatmosphäre mit Publikumsjubel und professionellen Sprechern sowie den „Die Besten der NBA"-Modus ergänzt. Darin übernehmen Sie die Kontrolle über legendäre NBA-Spieler. Mit von der Partie ist auch wieder der motivierende Karrieremodus, in dem Sie Ihren selbst erstellten Basketball-Profi steuern.

Die Contra-Argumente

Abgesehen von der einen Tick zu komplexen Steuerung stört lediglich der ein oder andere steife Bewegungsablauf das Vergnügen.

Die Ergebnis

Die Redaktion entschied sich einstimmig dazu, den Vorgänger in der Sportspiel-Liste gegen die 2012-Version auszutauschen. ❑

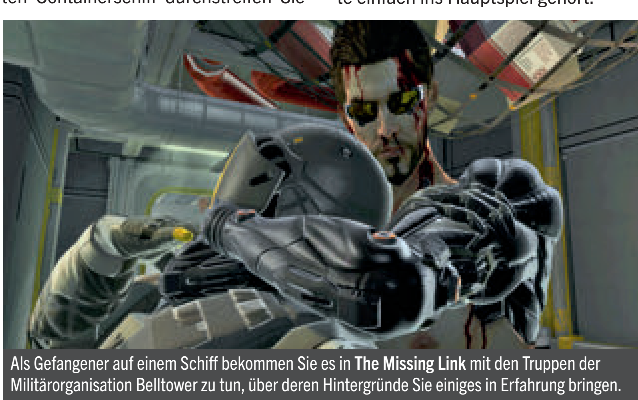

Im Legenden-Modus werfen Sie mit Classic-Teams der vergangenen Jahrzehnte Korb um Korb.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Deus Ex 3: The Missing Link

Seit dem 19. Oktober 2011 schließt dieser DLC eine inhaltliche Lücke des Hauptspiels. Darin verschwand Hauptfigur Adam Jensen für drei Tage von der Bildfläche, als er sich auf die Suche nach entführten Wissenschaftlern machte. Was ihm dabei widerfuhr, erleben Sie in vier bis sechs Stunden Spielzeit – je nachdem, wie viel Zeit Sie sich für die Levelerkundung nehmen. Neben einem verschachtelt aufgebauten Containerschiff durchstreifen Sie eine riesige Laboranlage. Die Primärmission des DLCs passt sehr gut zur Verschwörungsgeschichte des Hauptspiels, klärt einige Fragen, wirft dafür andere auf. Die drei zusätzlichen Nebenaufträge sind weniger spannend. Neue Waffen und Augmentierungen dürfen Sie aber nicht erwarten. Insgesamt hinterlässt **The Missing Link** einen etwas schalen Beigeschmack, denn die dargebotene Geschichte hätte einfach ins Hauptspiel gehört.



Als Gefangener auf einem Schiff bekommen Sie es in **The Missing Link** mit den Truppen der Militärorganisation Belltower zu tun, über deren Hintergründe Sie einiges in Erfahrung bringen.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

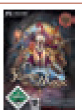
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Rift

Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

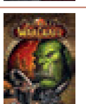
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic

Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

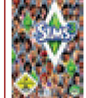
Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rollenspiele

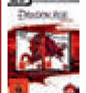
Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution

Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

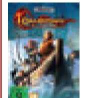
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Dragon Age: Origins

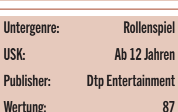
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

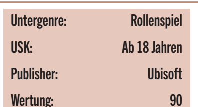


Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.



Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2

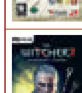
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher 2: Assassins of Kings

Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88



Two Worlds 2

Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Dragon Age 2: Zeichen der Assassinin



Elfin Tallis (Bildmitte) setzt bevorzugt Dolche ein, um sich Monster vom Hals zu halten. Die hier gezeigten Biester hören auf den Namen Ghastling.

In **Das Zeichen der Assassinin** stößt die Schleichexpertin Tallis zur Party des Helden/der Heldin Hawke dazu. Die geschickte Elfin plant einen Coup, der den Spieler heraus aus Kirkwall führt und in ein orlesianisches Herzogtum. Der neue **Dragon Age 2**-DLC legt mit der Jagd nach einer Wyvern zwar eher lahm los, steigert sich später aber, wenn auf der orlesianischen Festung die Geschichte rund um Assassinin Tallis und eine Angelegenheit der Qunari ins Rollen kommt. Die pfiffigen Dialoge entsprechen der in dieser Disziplin superben Qualität des Hauptspiels, Tallis als neuer Charakter liefert einen interessanten Hintergrund, um die rund drei Stunden Spielzeit spannend zu füllen. Auch in Sachen Gameplay zieht Bioware alle Register mit zwei guten Bosskämpfen, mehreren neuen Gegnertypen, einer coolen Schleichpassage und einem alternativen, sehr rätsellastigen Abschnitt. Toll! Allerdings fallen wie schon im Hauptspiel gerade in den anfänglichen Außengebieten die sterilen, leblosen Umgebungen negativ auf und der Preis erscheint mit satten 10 Euro ebenfalls happig. Qualitativ liefert Bioware jedoch tadellose Arbeit und einen seiner besten DLCs bisher ab.

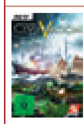
Shogun 2: Rise of the Samurai


Die sogenannten Schwert-Begleiter wüten mit riesigen zweihändigen Klingen in den Reihen der Gegner.

Viel Spiel für wenig Geld: Das ist das Motto der dritten Download-Erweiterung für **Total War: Shogun 2**. **Rise of the Samurai** enthält eine neue Kampagne auf der riesigen Strategiekarte des feudalen Japans inklusive Zwischensequenzen. Dabei entscheiden Sie sich für eine von sechs Familien, die als Teil der drei Clans Minamato, Taira und Fujiwara 400 Jahre vor den Geschehnissen des Hauptspiels die Diktatur des Kriegeradels (Shogunat) begründen. Dazu bauen Sie wie gehabt Farmen und Kasernen in Ihren Provinzen, rekrutieren Truppen (inklusive 16 neuer Einheiten wie weibliche Samurai) und führen diese in pompöse Echtzeit-Schlachten gegen die KI. Das Add-on erweitert **Shogun 2** auch um neue Forschungsoptionen. Von diesen sogenannten Künsten gibt es 16 frische Varianten, mit denen Sie Wirtschafts- und Militärkraft Ihrer Familie weiter ausbauen. Die Künste erweitern auch die Handlungsmöglichkeiten einer Reihe neuer Agenten, die Sie auf der Übersichtskarte im Rundenmodus befehligen. Die Shirabyoshi etwa setzt ihre femininen Reize ein, um gegnerische Generäle zu konvertieren oder Armeen aufzuhalten. Der Junsatsushi fordert die Treue benachbarter Städte ein, provoziert damit unter Umständen aber einen Krieg mit der Fraktion, der Sie die Siedlung abluchsen. Bei einem Preis von knapp € 7 sprechen wir eine klare Kaufempfehlung für **Rise of the Samurai** aus. Der DLC versorgt **Shogun 2**-Fans mit neuem Kampagnenfutter, ohne das Spielprinzip umzukrempeln.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



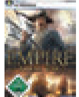
Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



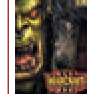
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



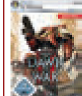
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

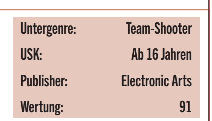
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



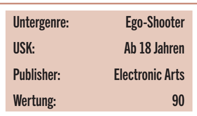
Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.



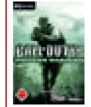
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



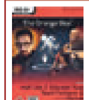
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Commandos Anniversary Edition

Drei meisterhafte Taktikspiele und ein fescher Ego-Shooter in einem Paket für 20 Euro: Wem der Zweite Weltkrieg als Szenario noch nicht zu ausgelutscht ist, genießt mit der **Anniversary Edition** wochenlangen Spielspaß. In **Commandos 1-3** steuern Sie aus isometrischer Perspektive ein Team Elitesoldaten. Hinter feindlichen Linien knipsen Sie Wehrmachtssoldaten aus und benutzen Spezialfähigkeiten, um ungesehen zum Missionsziel zu gelangen. Zusätzlich liegt dem Paket der Taktik-Shooter **Strike Force** bei, in dem Sie aus der Ego-Perspektive mit drei Charakteren Aufträge absolvieren. Vorsicht: Das erste **Commandos** läuft auf manchen PCs mit Windows Vista und Windows 7 zu schnell; die Version, die www.gog.com für ca. 5 € anbietet, hat dieses Problem nicht.



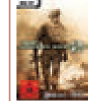
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



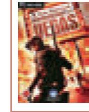
Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



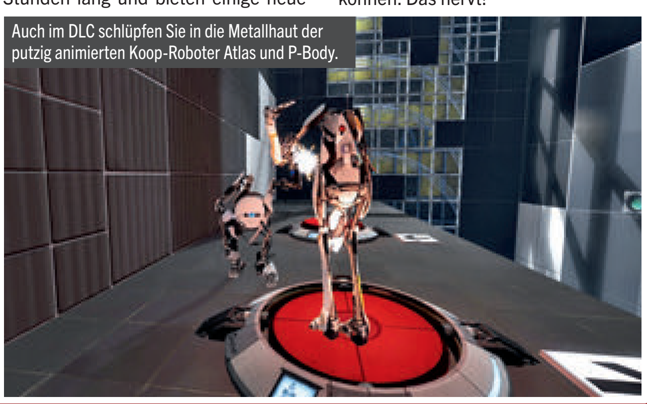
Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.



Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Portal 2: Peer Review

Valve bleibt seinem ausgezeichneten Ruf treu und veröffentlicht den **Portal 2**-DLC als kostenlose Dreingabe, die das Spiel automatisch über Steam herunterlädt. Die Erweiterung fügt dem spaßigen Koop-Modus des Puzzlespiels ein weiteres Kapitel hinzu: In „Art Therapy" hetzt die Künstliche Intelligenz Glados zwei Spieler in Gestalt der beiden Roboter Atlas und P-Body durch neun Testkammern. In denen wimmelt es von Selbstschussanlagen, Säurebecken und tiefen Abgründen, die Sie hinter sich lassen, indem Sie mit Ihrer Portalkanone Dimensionslöcher in Wände reißen. Durch die Kombination der vier Portale der beiden Roboter dirigieren Sie Kisten auf Schalter und versprühen drei verschiedene Gele, um aberwitzige Sprungsequenzen auszuführen. Die Testkammern unterhalten Sie und einen Spielpartner gut zwei Stunden lang und bieten einige neue Rätselvarianten. Eine lose Geschichte über einen Angriff auf den von Glados kontrollierten Laborkomplex hält die Level zusammen, endet aber mit einer unbefriedigenden Auflösung. Nichtsdestotrotz sind Glados' sardonische Kommentare ebenso unterhaltsam wie im Hauptspiel. Wer nach dem Ende der Mini-Kampagne immer noch nicht genug von **Portal 2** hat, versucht sich am Challenge-Modus. Darin absolvieren Sie jede beliebige Testkammer aus Solo- oder Koop-Kampagne beliebig oft und tragen Ihre Leistung (gemessen an der Zeit und der Menge an Portalen, die Sie für die Lösung der Rätsel benötigen) in Online-Ranglisten ein. Die Spielvariante leidet jedoch darunter, dass Sie auch beim sechsten Durchspielen der Kampagne die zu Beginn noch unterhaltsamen Dialoge von Glados & Co. nicht abschalten können. Das nervt!


Auch im DLC schlüpfen Sie in die Metallhaut der putzig animierten Koop-Roboter Atlas und P-Body.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre: Puzzlespiel | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Number None | Wertung: 88

Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre: Musikspiel | USK: Ohne Altersbeschränkung | Publisher: Activision | Wertung: 84



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre: Jump & Run/Puzzlespiel | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Playdead | Wertung: 90



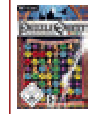
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre: Puzzlespiel | USK: Keine USK-Einschätzung | Publisher: Popcap Games | Wertung: 90



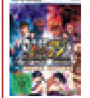
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre: Puzzlespiel | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 95



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre: Puzzlespiel | USK: Ohne Altersbeschränkung | Publisher: Rondomedia | Wertung: sehr gut



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre: Beat 'em Up | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Capcom | Wertung: 92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre: Puzzlespiel | USK: Ohne Altersbeschränkung | Publisher: RTL Games | Wertung: 90

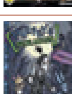
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



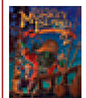
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 6 Jahren | Publisher: Deep Silver | Wertung: 85



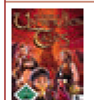
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Rondomedia | Wertung: 85



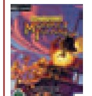
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Lucas Arts | Wertung: 86



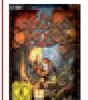
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: HMH Interactive | Wertung: 85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Lucas Arts | Wertung: 88

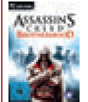


The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre: Adventure | USK: Ab 6 Jahren | Publisher: Deep Silver | Wertung: 85

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 90



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Eidos | Wertung: 90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Take 2 | Wertung: 90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Eidos | Wertung: 86



20 Jahre Blizzard: Der Kult um Diablo

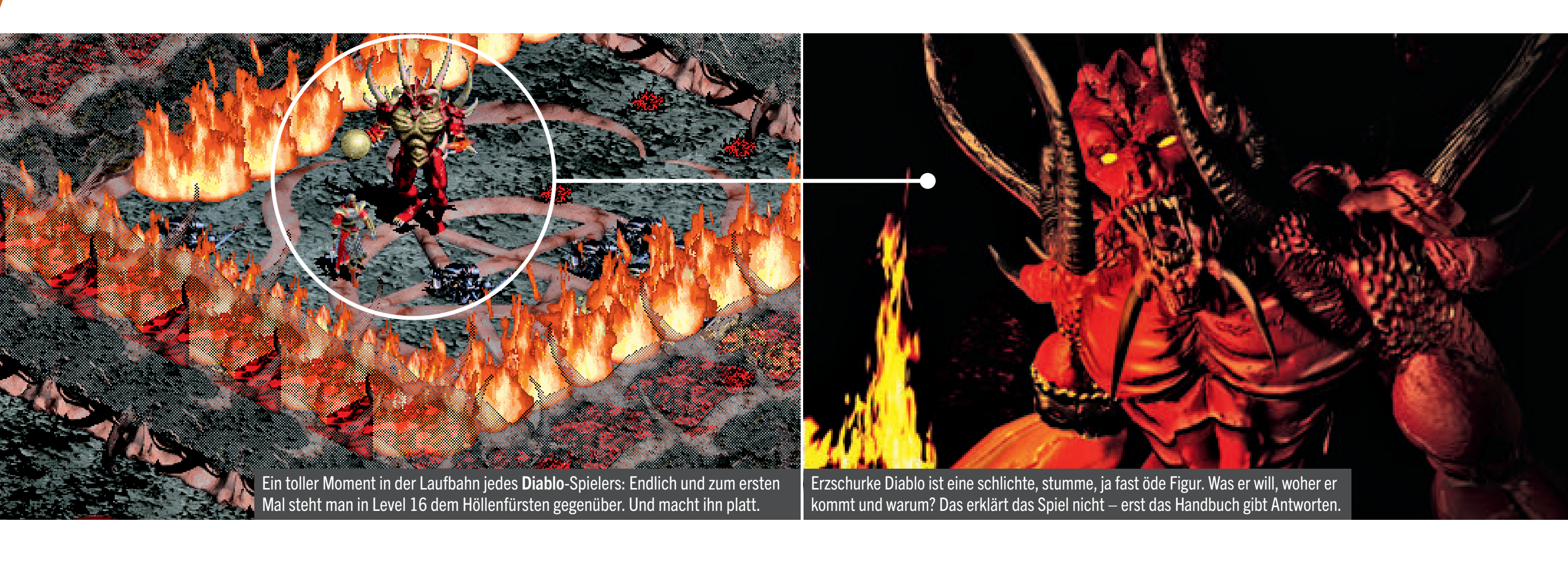
Von: Felix Schütz

Für die einen ist es nicht mehr als eine stumpfe Klickorgie – für die anderen die wohl schönste Form der Spielesucht: Diablo.

Etwa zwei Mausklicks pro Sekunde führt man als Spieler in **Diablo** aus. Vielleicht drei, wenn's mal hektisch wird. Das sind dann etwa 120 Anschläge pro Minute. Klingt nicht nach viel – aber welche Wirkung diese kleinen Klicks haben! Da werden Schwerter geschwungen, Kettenblitze entfesselt, Spruchrollen studiert, Erfahrungspunkte gesammelt, Tränke geschlürft, Stadtportale beschworen und seltene Items auf ihre Boni untersucht. Kurz: Hier wird einer Lust, einer Sucht gefrönt, die zwar spielerisch simpel erscheint, aber selbst nach Jahren noch motiviert. Es ist das Konzept von **Diablo**.

Max Schaefer, einer der drei Erfinder der Marke, findet schlichte Worte für sein Werk: „Wir wollten einfach einen Typen, der ein Monster umhaut. Und dabei sollte man eben neue Beutestücke finden." Das klingt so ehrlich wie banal. Doch wie gelang es Blizzard, daraus eines der einflussreichsten Spiele der letzten 15 Jahre zu erschaffen? Wir blicken hinter die Kulissen eines Klassikers, lassen die Entwickler zu Wort kommen und geben einen Ausblick auf den dritten Teil, der sich derzeit in der Beta-Phase befindet und im Frühjahr 2012 erscheinen soll.

Es war im Jahr 1993, als die Brüder Max und Erich Schaefer gemeinsam mit David Brevik die Firma Condor, Inc. gründeten. In den Köpfen der drei Kalifornier entwickelte sich schon bald eine fixe Idee: ein Rollenspiel auf Basis zufallsgenerierter Dungeons! **Diablo** sollte sein Titel sein. Es dauerte jedoch noch ein Jahr, bis jemand auf ihr Konzept aufmerksam wurde: Blizzard Entertainment, das Entwicklerstudio, das heutzutage mit **World of Warcraft** und **Starcraft** zu den einflussreichsten seiner Zunft gehört. Damals noch mit der Entwicklung von **Warcraft: Orcs & Humans** beschäftigt, fand Blizzard Gefallen an **Diablo** – man griff Condor zunächst unter die Arme, kaufte das Studio dann aber bald auf und gab der frisch gebackenen Tochterfirma einen neuen Namen: Blizzard North. Allerdings beging man damals nicht den Fehler, das Team einzuschränken oder



Ein toller Moment in der Laufbahn jedes **Diablo**-Spielers: Endlich und zum ersten Mal steht man in Level 16 dem Höllenfürsten gegenüber. Und macht ihn platt.

Erzschurke Diablo ist eine schlichte, stumme, ja fast öde Figur. Was er will, woher er kommt und warum? Das erklärt das Spiel nicht – erst das Handbuch gibt Antworten.

ihm andere Projekte aufzuzwingen – im Gegenteil. Bill Roper, ehemaliger **Diablo**-Produzent und späterer Blizzard-Direktor, erinnert sich: „Für mich war **Diablo** stets etwas, das von Condor ausgebrütet und angetrieben, aber von Blizzard gelenkt und beeinflusst wurde."

Eine gute Partnerschaft, wie sich herausstellen sollte. Denn: **Diablo** war zunächst kein Action-Rollenspiel. Roper blickt ins Jahr 1994 zurück: „Anfangs war **Diablo** eher ein rundenbasiertes Spiel im Stil von **Rogue** oder **X-COM**." Das sollte sich ändern: „Jeder bei Blizzard dachte, es würde in Echtzeit deutlich fesselnder sein", so Roper. David Brevik programmierte das System daher kurzerhand um – und so wurde aus träger Taktik schnelle Action.

Die **Diablo**-Väter waren von dem neuen System begeistert, hatte sich doch eine Lösung für ihr Dilemma gefunden: „Rollenspiele frustrierten uns damals, sie waren uns einfach zu speziell, zu ‚nerdig'", erklärt Max. Mit dem flinken Echtzeitsystem schien das Eis endlich gebrochen: Ein paar Klicks auf die linke Maustaste und schon beförderte der Spieler ganze Monstermassen ins virtuelle Jenseits, Items und Gold füllten derweil das Inventar, Levelaufstiege erlebte man im Minutentakt. Umständliche Menüs und planloses Umherirren gab es nicht, **Diablo** konnte man spielen, ohne auch nur einmal ins Handbuch geblickt zu haben. „Es sollte einfach Spaß machen, in jedem Moment", beschreibt Erich Schaefer den einfachen Grundsatz.

> „Diablo definierte seine eigene Art von Spielen. Vielleicht ist das der Trick an der Sache."
>
> Bill Roper, **Diablo**-Produzent

Als Diablo Anfang 1997 erschien, sortierten es manche Händler ins Actionspiele-Regal ein. Kein Wunder: **Diablo** war schneller, direkter und härter als die meisten Rollenspiele dieser Zeit. Der Trick dahinter: Ab Spielbeginn ist der Held mächtig genug, um es mit mehreren Skeletten, Goblins und Riesenratten gleichzeitig aufzunehmen. Der Spieler agiert als eine Art Fantasy-Rambo, scheinbar unbesiegbar selbst im Angesicht einer Übermacht. Und das schon auf Level 1!

Rollenspiel-Profis rümpften darüber natürlich die Nase, sahen sie doch ihr (zumeist sperriges) Genre einer neuen Spielerschar preisgegeben, denen Zugänglichkeit wichtiger war als Tiefgang. **Diablo** verstand es, klassische Rollenspieltugenden so stark zu vereinfachen und in ein solch simples Interface zu verpacken, dass der Spielablauf eher einem Actiontitel glich: Ein Klick genügte schon für einen tödlichen Angriff, egal ob man mit dem Bogen schoss oder eine Axt schwang. Und trotzdem: **Diablo** ist kein Actionspiel! Ein solches hätte nämlich genaues Zielen und Ausweichen verlangt, hätte vielleicht die Spielumgebung einbezogen, womöglich sogar den Rückstoß der Waffen berechnet. All diese Sorgen brauchte man sich in **Diablo** nicht zu machen: Nur die Statuswerte des Helden und seine Klasse bestimmten, ob man einen Feind treffen und welchen Schaden man anrichten würde. Simple, effektive Rollenspielmechaniken.

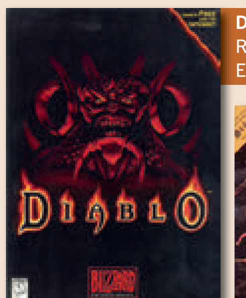
„Das Konzept entpuppte sich als irre populär bei den Spielern", erklärt Bill Roper. Offenbar war die Zeit reif für ein Spiel, das sich nicht mehr mit trockenen Statistiken und einer lieblosen Präsentation zufriedengab. Flüssig inszenierte Action, stetige Belohnungen und ein Interface, das dem Spieler sofortiges Feedback auf seine Handlungen gab – dies waren die Designgrundlagen, an denen sich viele Rollenspiele, aber auch Spiele ganz anderer Genres später orientieren würden.

Eine wahre Flut an Belohnungen prasselt auf den **Diablo**-Spieler ein: Schwerter und Schilde, Roben und Rüstungen, magische Ringe und

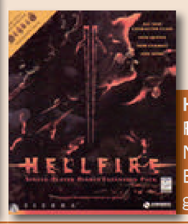


AUF EINEN BLICK: DIE DIABLO-REIHE

Von diesen fünf Spielen zählen nur vier zur offiziellen Reihe – die Erweiterung Hellfire wird von Blizzard totgeschwiegen.



Diablo
Release: 30. November 1996
Entwickler: Blizzard North



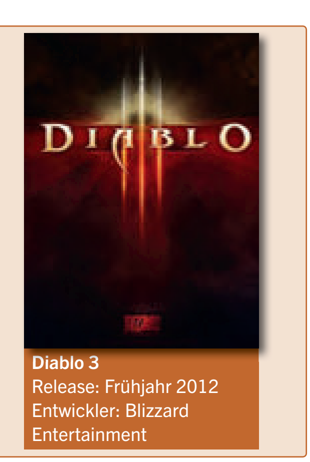
Hellfire
Release: 24. November 1997
Entwickler: Synergistic Software



Diablo 2
Release: 18. Juli 2000
Entwickler: Blizzard North



Diablo 2: Lord of Destruction
Release: 29. Juni 2001
Entwickler: Blizzard North



Diablo 3
Release: Frühjahr 2012
Entwickler: Blizzard Entertainment

Massenhaft Gegner zum Totklicken und alle locken mit Erfahrungspunkten und neuen, noch mächtigeren Items: ein zeitloses Spielprinzip, das **Diablo 2** bis heute perfekt beherrscht.

Spruchrollen droppen zu Hunderten – und stets sind ihre Eigenschaften ein wenig anders, denn die Attribute der Gegenstände sind vom Zufall abhängig. Um mehr Überblick in das Spiel zu bringen, kam den Entwicklern deshalb die Idee, alle Items in Seltenheitsgrade einzuordnen und farblich zu markieren. Goldene Beutestücke etwa, die Unique Items, sind besonders mächtig und extrem selten. Oder grüne Set-Items, die erst **Diablo 2** erfolgreich im Genre etablierte: Sie entfalten ihre volle Wirkung nur, wenn man sie mit Items des gleichen Sets kombiniert. Diese Art der Farbkodierung hat sich bis heute in vielen anderen Spielen durchgesetzt, selbst in solchen anderer Genres.

In Diablo regiert der Zufallsfaktor und das ist aus Bill Ropers Sicht auch der Kern der **Diablo**-Suchtwirkung: Jeder Klick kann ein großartiges Beutestück zutage fördern. So ist man stets motiviert, seinen Charakter zu verbessern und mit neuen Waffen, Ringen und Rüstungsteilen auszustatten. Was man nicht gebrauchen kann, wird beim Händler flink zu barer Münze gemacht – mit dem Gold leistet man sich dann von Zeit zu Zeit eine Einkaufstour beim Dorfschmied, der natürlich ebenfalls eine reiche Auswahl an zufällig generierter Ausrüstung im Angebot hat. Max Schaefer erklärt das Prinzip: „Wir haben das Ganze einfach ein bisschen wie einen Spielautomat designt. [...] Du hast ständig den Gedanken, dass du als Nächstes das ganz große Los ziehst. Dass du den Jackpot knackst, sobald du das nächste Monster besiegst oder eine Truhe öffnest. Es ist entscheidend für das Spiel, dass man ständig diese Hoffnung hat!“

> „Rollenspiele frustrierten uns damals, sie waren uns zu speziell.“
>
> Max Schaefer, Miterfinder von **Diablo**, **Hellgate: London**, **Mythos** und **Torchlight**

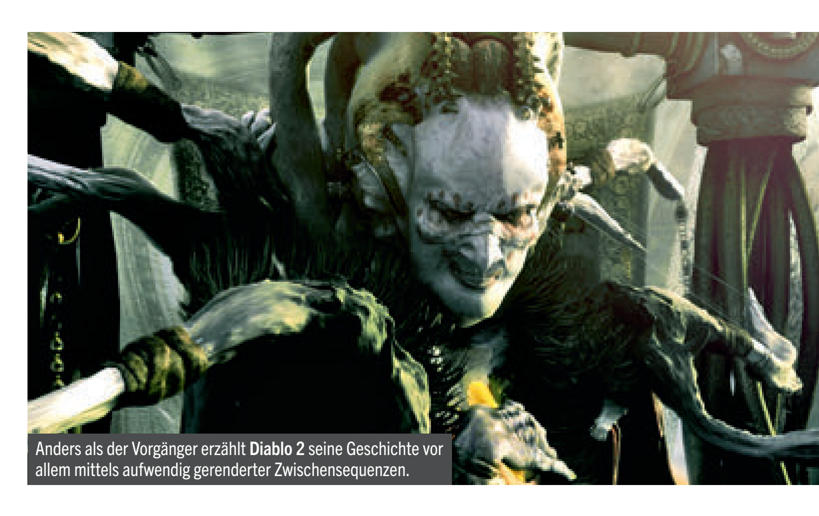
Eine Maus genügt, um **Diablo** vernünftig zu spielen. Tastaturkürzel gibt es zwar, doch auf die können Einsteiger locker verzichten. „Leicht zu lernen, schwierig zu meistern“, so beschreibt Bill Roper die Designphilosophie, die schon 1994 bei Blizzard Entertainment galt und bis heute gilt. „Simpel genug, dass einfach jeder es spielen kann“, erklärt auch Erich Schaefer. Das einfache Interface aus **Diablo** fand allerdings erst mit **Diablo 2** zu einer Form, die bis heute vielen Rol-

DIABLO: AUCH AUF SONY PLAYSTATION!



Blizzards Kultspiel wurde Ende der 90er-Jahre für die PSone portiert – und das gelang sogar überraschend gut.

Obwohl Blizzard mit Spielen wie **The Lost Vikings** seine Wurzeln in der Konsolenentwicklung hat, galt das Studio seit **Warcraft: Orcs & Humans** (1994) eher als „konsolenscheu“. Was viele nicht wissen: Neben **Starcraft 64** (einer **Starcraft**-Portierung für das Nintendo 64) hat Blizzard auch **Diablo** für eine Konsole umgesetzt: Das Hack & Slay erschien im Jahr 1998 für die PSone, Sonys erste PlayStation-Konsole. Die Entwickler haben das klicklastige Gameplay dabei gut übertragen: Ein durchdachtes Interface, neue Grafikeffekte und ein höheres Spieltempo als am PC zeichnen die gelungene Portierung aus. Zudem gab's einen lokalen Koop-Modus für zwei Spieler. Ironischerweise wurde diese Version von Publisher EA vertrieben – heute dem ärgsten Konkurrenten von Blizzards Mutterfirma Activision Blizzard.



Anders als der Vorgänger erzählt **Diablo 2** seine Geschichte vor allem mittels aufwendig gerenderter Zwischensequenzen.



Die Klassenwahl in **Diablo 2** ist herrlich stimmungsvoll – hier darf man alle Helden in cool animierten Großaufnahmen bewundern.



Die Eigenschaften der meisten Items in **Diablo 2** sind zufallsgeneriert – so treibt einen stets die Hoffnung an, beim nächsten Klick vielleicht noch etwas bessere Beute zu bekommen.

lenspielen als Vorlage dient. Beispielsweise verfrachtete **Diablo 2** erstmals die Erfahrungspunkteleiste deutlich sichtbar in den Hauptbildschirm. Jedes besiegte Monster und jede erledigte Quest ließ den Balken anwachsen. Ein motivierender Anblick! Daher wundert es auch nicht, dass viele Rollenspiele – von **Fallout 3** bis **The Witcher 2** – ähnliche Bildschirmanzeigen verwenden.

Mindestens so wichtig wie die Steuerung ist ein geschmeidiger Spielfluss. Die Schaefers erinnern sich: „Wie schnell man sich bewegt und angreift, wie häufig man Monster erledigt – all das haben wir ständig überarbeitet. Um sicherzugehen, dass es so viel Spaß macht wie nur möglich."

Selbst heute, nur Monate vor dem Release des dritten Teils, wird **Diablo 2** noch von vielen Menschen gespielt. Für diese Langlebigkeit sorgte nicht nur das motivierende Gameplay, sondern auch ein ernüchternd simpler Trick: „Uns kam die Idee, das Spielerlebnis nicht nur einmal, sondern gleich zweimal zu recyceln, indem wir zwei weitere Schwierigkeitsgrade anboten", erklärt Roper. Jeder Schwierigkeitsgrad in **Diablo 2** lockt mit noch besseren Gegenständen, höheren Levelstufen und härteren Gegnern. Zudem ist das Spiel alles andere als statisch: Schon der erste Teil besaß einen Levelgenerator, der bei jedem Spielstart neue Dungeons aus vorgefertigten Teilstücken entwarf. **Diablo 2** erweiterte diesen Apparat in allen Belangen: Ein Großteil der Wüsten, Wälder, Grüften und Höhlen wird zufällig erzeugt und sorgt so für hohe Wiederspielbarkeit. Dies ist auch ein wichtiges Element, das „Nachmachern" wie **Titan Quest** oder **Sacred** fehlt – denn deren Levels sind absolut statisch. **Diablo 3** hingegen will das Konzept sogar noch erweitern: Das Spiel wird nicht nur zufallsgenerierte Levels, sondern auch willkürlich eingestreute Ereignisse und Zufallsquests bieten – davon kann man sich bereits in der aktuellen Beta überzeugen, die auch bei mehrmaligem Durchspielen noch kleine Überraschungen bereithält.

Wer ein Forum zu Diablo 2 besucht, stößt unweigerlich auf Diskussio-

WER IST BILL ROPER?

Heute noch wird Diablo oft mit dem Namen Bill Roper verbunden.



Obwohl er **Diablo** nicht selbst erfand, wurde Bill Roper schon früh ein wichtiger Teil des Entwicklerteams. Auch in die Produktion von **Diablo 2** war er zentral eingebunden, unter anderem als Ausführender Produzent und Designer. Roper arbeitete zudem von 1994 bis 2003 als Direktor von Blizzard; in dieser Zeit trug er wesentlich zur Entwicklung des Battle.net sowie zu **Starcraft**, **Warcraft 3** und **World of Warcraft** bei. 2003 verließ er Blizzard und gründete die Firma Flagship Studios. **Hellgate: London**, das erste Werk seines neu zusammengestellten Teams, erschien 2007. Das Spiel floppte und Flagship schloss bereits 2008 seine Pforten. Bill war danach bei den Cryptic Studios für **Champions Online** unter Vertrag, kündigte den Job aber ein Jahr später und arbeitet heute für Disney.

AUF EINEN BLICK: DIE SPIELSPASSGEBOTE VON DIABLO

Wir haben Bill Roper gefragt, nach welchen Faustregeln er und sein Team die süchtig machende Spielspaßformel von Diablo entwarfen. In unserem Gespräch stellte Roper sieben Grundsätze heraus, die Diablo zum Erfolg verhalfen:

1 „Wir folgten schon damals der Blizzard-Philosophie: ‚Einfach zu lernen, schwierig zu meistern.' Wir bemühten uns, die Hürden auf dem Weg ins Spiel und ins Battle.net zu verkleinern. Man sollte einen 1-Klick-Online-Zugang zu Spielern aus aller Welt bekommen. Und was das Gameplay betrifft, da war ein simples Point&Click-Interface entscheidend für die Einsteigerfreundlichkeit."

2 „Sein Zufallsaspekt machte **Diablo** praktisch endlos spielbar. Dazu kam uns die Idee, das Spielerlebnis nicht nur einmal, sondern gleich zweimal zu recyceln, indem wir zwei weitere Schwierigkeitsgrade anboten."

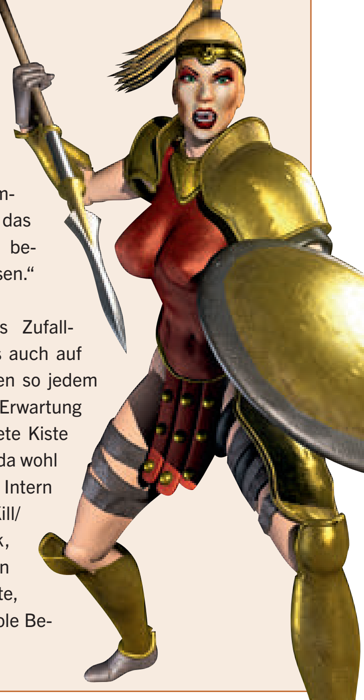
3 „Das Setting war düster und davor schreckten wir nicht zurück. Uns war bewusst, dass unser Spiel eine Einstufung ab 17 Jahren [in den USA] erhalten würde. Daher taten wir alles, um eine gruselige, dämonenverseuchte Welt zu erschaffen [...]."

4 „Wir nahmen Abstand vom üblichen Tempo rundenbasierter Rollenspiele und stießen in die Bereiche von Actiontiteln vor. Das brachte zwar viele Diskussionen mit sich, ob **Diablo** überhaupt noch ein Rollenspiel ist, doch das Konzept entpuppte sich als unheimlich beliebt."

5 „Wir konzentrierten uns auf kooperatives Spielen, anders als bei kompetitiven Spielen wie **World of Warcraft** oder **Starcraft**, [...] das verschaffte uns eine solide Community, in der die Spieler einander und von sich aus halfen."

6 „Falls es Zweifel gibt, füge mehr Blut und Feuer hinzu! Simpel, aber effektiv, um das Spiel aufregender und bedrohlicher wirken zu lassen."

7 „Wir weiteten das Zufallsprinzip des Spiels auch auf die Items aus und fügten so jedem Kampf das Gefühl von Erwartung [...] hinzu. Jede geöffnete Kiste brachte ein ‚Oh, was ist da wohl drin?' mit sich. [...] Intern nannten wir das die ‚Kill/Belohnung'-Mechanik, denn jedes Mal, wenn man ein Monster besiegte, konnte man auf eine coole Belohnung hoffen."



SCHON GEWUSST? TRIVIA RUND UM DIABLO

DER KUH-LEVEL
Ende der 90er kam unter Fans des ersten **Diablo** das hartnäckige Gerücht auf, es gäbe einen geheimen Kuh-Level im Spiel. Wie sich später zeigen sollte, war das zwar völliger Unsinn – doch Blizzard North zeigte sich von den Nachfragen derart amüsiert, dass das Team den Level tatsächlich in **Diablo 2** einbaute! Um ein Portal zu dem Kuh-Level zu öffnen, muss man einen Folianten des Stadtportals und Wirrets Bein (gibt's in Tristram im ersten Akt) per Horadrimwürfel kombinieren. Das klappt aber nur, wenn man bereits Baal auf der gewählten Schwierigkeitsstufe besiegt hat und sich im Lager der Jägerinnen aufhält. In dem geheimen Level wird der Spieler von Dutzenden aufrecht gehenden Kühen überrannt, die ihm mit Äxten ans Leder wollen und dabei alberne Laute von sich geben.



BLIZZARDS VIDEODEBÜT
Erst für **Diablo** rang sich Blizzard dazu durch, ein internes, kleines Team zu gründen, das sich fortan darum kümmern sollte, stimmungsvolle Videosequenzen für die künftigen Spiele zu rendern. **Diablo** war in dieser Hinsicht ein Testlauf. Das Intro-Video beispielsweise hat nichts mit der Handlung des Spiels zu tun – doch stimmungsvoll ist es allemal.

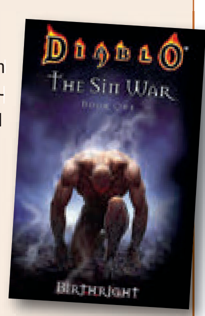
UNGENUTZTE VIDEOS
Auf der Spiel-CD von **Diablo** befinden sich auch einige Filmsequenzen, die nie im fertigen Spiel verwendet wurden. So gibt es etwa ein (ziemlich ekliges) Video, das den Butcher – einen Schlächterdämon – gebührend einführen sollte. Das Filmchen ist technisch allerdings so mau, dass Blizzard es zu Recht aus dem Spiel warf. Stattdessen begrüßt der Dämon den Spieler einfach mit seiner Kultphrase: „Aaaah, fresh meat!"



ZUSÄTZLICHE HELLFIRE-INHALTE
Das Add-on **Hellfire** verbarg in seinem Code einige ungenutzte Inhalte. Sie ließen sich freischalten, indem man eine Datei namens command.txt im **Hellfire**-Verzeichnis anlegte und dort folgenden Text hineinschrieb: *cowquest;theoquest;bardtest;multitest;barbariantest;*. Damit wurden im Spiel zwei humorvolle Quests und zwei weitere Klassen aktiviert, nämlich der Barbar und der Barde.

DREI ENDSEQUENZEN
Für das Finale von **Diablo 1** renderte Blizzard drei verschiedene Outros – eines für jede Klasse. Unterschiede findet man daher nur bei den Charaktermodellen und den Synchronsprechern. Trotzdem gilt nur ein Schluss als offiziell: In **Diablo 2** geht man davon aus, dass es ein männlicher Krieger war, der Diablo am Ende des ersten Teils besiegte.

LESESTOFF
Wie bei allen großen Blizzard-Marken sind auch zu **Diablo** einige Romane erschienen. Die Autoren von **Diablo 3** empfehlen Fans sogar, sich die **Sündenkrieg**-Trilogie anzuschauen – sie soll eine wichtige Rolle in der Vorgeschichte des dritten Teils spielen. Allerdings betonen die Entwickler, dass man auch ohne die Bücher im Spiel durchblicken wird.



GEHEIME BOTSCHAFTEN
Zunächst öffnet man das Installationsmenü von **Diablo 1** und macht einen Screenshot des Bildschirms. Dieses Bild importiert man nun in ein gängiges Grafikprogramm (zum Beispiel Photoshop). Anschließend nur noch die Farbtiefe verringern und in den scheinbar schwarzen Bereichen zwischen Diablos Hörnern das Füllwerkzeug benutzen – so lassen sich zwei Botschaften der Entwickler entziffern: „Buy War II!" in Anlehnung an **Warcraft 2**, außerdem „Natalie Portman Rocks" – offenbar war der Grafiker ein Fan der Schauspielerin.

APRILSCHERZ
Am 1. April 2009 stellte Blizzard einige aufwendige Gameplay-Videos und Screenshots mitsamt eigener Website online, die eine neue Klasse aus **Diablo 3** zeigten: den Archivar. Der alte Kauz besiegte seine Gegner mit Lesewut und einem hemmungslos überladenen Dialogmenü, das Feinde buchstäblich zur Weißglut brachte. Wenig überraschend: Der Archivar entpuppte sich als einer der für Blizzard typischen Aprilscherze.

---

nen, in denen es verbal zugeht wie in einem Boxring: Welches ist die beste Rüstung für Paladine? Wie skille ich eine Eismagierin? Und welche Pets sollten Totenbeschwörer einsetzen? Fragen wie diese werden unter Fans leidenschaftlich und oft kontrovers diskutiert. Manche Spieler untermauern ihre Meinung sogar mit aufwendigen Berechnungen, über die sich wohl selbst die Wucht einer Ohrfeige bis in die Nachkommastellen belegen ließe. Aber auch wenn dies auf Außenstehende befremdlich wirken mag: Einem Spiel wie **Diablo 2** könnte gar nichts Besseres passieren! Denn je vitaler die Community, je kontroverser eine Spielweise, je vielfältiger eine Charakterklasse – desto länger und intensiver wird das Spiel letztendlich gespielt. Für diese Vielfalt lieferte **Diablo 2** den Grundstein: Es war eines der ersten Spiele, die für jeden Helden mehrere Talentbäume anboten, welche man nach jedem Levelaufstieg ausbauen konnte. Ein Feature, das sich heute in zig Spielen wiederfindet – von Strategietiteln bis hin zu Shootern. Ironischerweise ist es aber auch ein Feature, das in **Diablo 3** weichen muss – anstelle von Talentbäumen soll ein neuartiges Runensystem wesentlich mehr Charaktertiefe und Vielfalt bieten als **Diablo 2**. Ob das funktioniert? Viele Fans sind da noch skeptisch.

> „Viele Entwickler heutzutage unterschätzen einfach, wie schwer es ist, solche Spiele zu machen."
>
> Erich Schaefer, Miterfinder von **Diablo**, **Hellgate: London** und **Torchlight**

Bei allem Spaß, den das Totklicken von Monstern bereitet, wird oftmals vergessen, dass schon das erste **Diablo** eine umfangreiche Story mitlieferte. Tatsächlich merkt man im Spiel selbst aber nur wenig davon: Bis auf ein paar eingestreute Dialoge, die mehr verwirren denn erklären, ist **Diablo** überraschend handlungsfrei. Wer wissen wollte, worum es eigentlich ging, musste das Handbuch zurate ziehen. Dann erst erfuhr man von dem Fantasy-Reich Sanktuario, das als irdischer Schauplatz für einen Jahrtausende währenden Konflikt zwischen Himmel und Hölle herhalten muss. Blizzard hat schon damals wichtige Charaktere für die Reihe erschaffen, die erst in späteren Teilen zum Tragen kommen sollten: die Dämonenbrüder Diablo, Mephisto, Baal, den Erzengel Tyrael, den Skelettkönig Leoric, den bösartigen Bischof Lazarus und viele weitere. Interessantes Detail: Trotz des Himmel-und-Hölle-Szenarios verzichtet Blizzard fast vollständig auf biblische Motive, bis auf ein paar Kreuze hier und da hat das Christentum – wie auch jede andere real existierende Religion – nichts im **Diablo**-Universum zu suchen. Tatsächlich taucht auch



Auch nach 14 Jahren macht das angestaubte erste **Diablo** noch Spaß – es läuft sogar unter Windows 7.

DIABLO 2: EIN GROSSER SCHRITT NACH VORNE

„Ist doch im Grunde das Gleiche wie der erste Teil, nur größer!“ Vorwürfe wie diesen musste sich Diablo 2 zunächst gefallen lassen. Heute wissen wir: Das Spiel war weit mehr als nur ein Update des Originals, denn es hatte viele neue Ideen und Mechaniken im Gepäck.

NEUE BEWEGUNGSFREIHEIT

Die Welt von **Diablo 1** war in ein strenges, unsichtbares Raster eingeteilt: Jeder Klick bewegte den Helden ein Kästchen weiter, horizontal, diagonal oder vertikal, ähnlich den Feldern auf einem Schachbrett. Dieses System machte es schwierig, Gegner in Bewegung mit Distanzangriffen zu treffen – stand der Feind nicht fest auf einem Feld, so verfehlte man ihn meistens. Erst **Diablo 2** ermöglichte es mit seiner neuen Engine, dass der Held sich stufenlos und geschmeidig in den Levels bewegen konnte.

DIE INNOVATION: TALENTBÄUME

Obwohl **Diablo 1** drei verschiedene Klassen enthielt, waren diese längst nicht so vielseitig wie die aus **Diablo 2**, denn es gab noch keine Talentbäume! Jeder Held konnte theoretisch jeden Zauber lernen und jedes Item tragen. Allerdings waren die vier Basisattribute auf Maximalwerte festgelegt – ein Krieger musste etwa spezielle Ausrüstung anlegen, um seinen Magie-Wert über die Grenze von 50 zu stemmen. **Diablo 2** änderte dieses System grundlegend und bot fünf (später sieben) Klassen mit je drei Talentbäumen. Dank dieses Systems musste man zunächst bestimmte Skills erlernen, um dann ihre Folgetalente freischalten zu können. Ein cleveres Prinzip, das allerdings ein Problem barg: Weil die besten Fähigkeiten im Spiel an den Enden der Talentbäume saßen, hoben sich die Spieler ihre kostbaren Punkte über viele Levels hinweg auf, anstatt sie zu verwenden – ein Mangel im Spieldesign, den Blizzard erst 2003 mit dem Patch 1.10 behob: Das Update führte das sogenannte Synergiesystem ein, das es Spielern erlaubte, Talentpunkte frühzeitig auszugeben und nachträglich davon zu profitieren. Der Patch 1.13 von 2010 integrierte zudem eine lange überfällige Respec-Option, dank der man Talentpunkte umverteilen durfte.

DAS „PACING“: TEMPO UND SPIELABLAUF

Diablo 1 kannte nur eine Richtung: nach unten. 16 Levels lang stieg man allmählich in die Tiefen eines Kerkers hinab, bis man die Hölle erreichte. Das Spiel war im Grunde ein einziger Dungeon! Anders **Diablo 2**: Hier strebte man in die Ferne, in Wälder, Dschungel, Wüsten und Tempel – das Spielgefühl glich nun eher einer Reise, in der Dungeons kaum mehr als Beiwerk waren.

ORDNUNG IM INVENTAR

Beutestücke in **Diablo 1** horten? Vergessen Sie's! Items durfte man nur im Inventar deponieren, ansonsten ließ man sie einfach im Dorf zu Boden fallen. Zudem nahm Gold wichtigen Inventarplatz ein. Erst **Diablo 2** bot endlich eine Lagerkiste für Items und Gold an.



Im ersten **Diablo** (oberes Bild) konnte noch jede Klasse jeden Zauberspruch lernen. **Diablo 2** hingegen war eines der ersten Spiele, die für alle Klassen individuelle Talentbäume bereitstellten – ein Fortschritt, der sich noch auf viele Spiele auswirken sollte.

kein Gott in dieser Geschichte auf. Himmel und Hölle sind im **Diablo**-Universum weniger übersinnliche Sphären als vielmehr greifbare, physische Existenzebenen, in denen Engel und Dämonen regieren.

Mit dem Release von Diablo legte die noch junge Firma Blizzard ein weiteres Fundament für ihren heutigen Erfolg: Die Online-Plattform Battle.net wurde erstmalig für **Diablo** entwickelt und erlaubte Mehrspielerpartien, die nicht an lokale Netzwerke gebunden waren. Zudem war sie so einfach zu bedienen, dass selbst Anfänger schnell ins Spiel fanden. Im Battle.net ging es zunächst wenig fair zu – Rob Pardo, Blizzards heutiger Vizepräsident für Game-Design, bezeichnet es gerne als „den Wilden Westen des Online-Gamings“: Scharen von Cheatern, ungeregeltes PvP und wahlloses Player-Killing machten das Spielen mit Fremden oft unmöglich. Nur im Koop mit Freunden entfaltete **Diablo** sein Mehrspielerpotenzial. Der Durchbruch des Battle.net gelang Blizzard erst später mit **Starcraft** (1998) und mit **Diablo 2** (2000), denn diese Spiele verwalteten Nutzerdaten vollständig auf Blizzards Servern, was Cheatern das Leben deutlich schwerer machte.

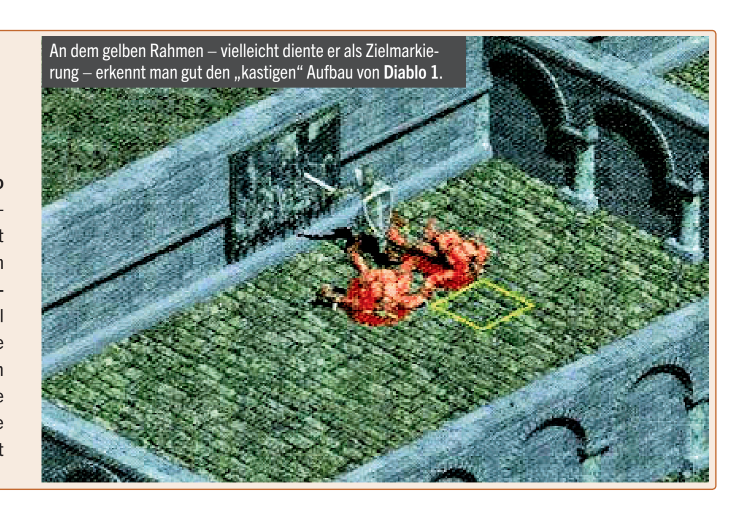
Für **Diablo 2** legten die Entwickler großen Wert auf kooperatives Spielen: So stärkt etwa die Paladin-Klasse die gesamte Party und ist deshalb gerne in Teams gesehen. Anhand solcher Mechanismen konnte Blizzard erste Erfahrungen sammeln, die später noch entscheidend für Blizzards wichtigstes Spiel sein sollten: **World of Warcraft**.

Blizzard pflegt seine Spiele in der Regel über viele Jahre hinweg. **Diablo 2** erhielt seinen letzten Patch 1.13c beispielsweise erst im März 2010! Die meisten Updates brachten Balance-Änderungen, aber manchmal auch neue Features mit sich – das ermutigte viele Spieler dazu, ihre alten Speicherstände noch einmal auszugraben, was nicht selten zu einem Rückfall in die **Diablo**-Sucht führte. Ebenfalls typisch für sämtliche Blizzard-Produkte: Auch **Diablo 2** war bei seinem Release grafisch wie technisch veraltet. Durchaus beabsichtigt, erklärt Max Schaefer – und auch einer der vielen Gründe, warum andere Studios oft daran scheitern, gute **Diablo**-Klone zu produzieren: „Eine wichtige Sache, die aber kaum angesprochen wird: Das Spiel muss technisch richtig rund laufen! **Diablo 2** war ein spritebasiertes Spiel, und das in einer Zeit, wo alle anderen Studios bereits 3D-Spiele machten. Das war schon ziemlich radikal und deshalb sind auch die meisten **Diablo**-Klone, die danach erschienen, komplett in 3D gehal-

DIABLO ALPHA: ALLER ANFANG IST ZÄH

Rundenbasiert und taktisch – die erste Version von Diablo war noch weit von Action entfernt. Blizzard North verwarf das Konzept allerdings schnell.

Bill Roper erinnert sich an die Zeit, in der er zum **Diablo**-Team hinzustieß: „**Diablo** war anfangs rundenbasiert, im Stil von **Rogue** oder **X-COM**.“ Man bewegte den Helden Zug um Zug auf einem Spielfeld, das wie ein Schachbrett in Kästchen unterteilt war – selbst im fertigen Spiel ist das noch spürbar! In taktischen Kämpfen schlugen die Kontrahenten abwechselnd aufeinander ein, Texte am Bildschirmrand informierten über Treffer. „Nach einem Meeting dachten aber alle bei Blizzard, das Spiel würde in Echtzeit viel fesselnder sein“, erklärt Roper. „Alan Adham (der damalige Präsident von Blizzard) und ich riefen daher Dave Brevik an und sprachen mit ihm darüber. Obwohl er anfangs skeptisch war, legte er trotzdem los und programmierte das System innerhalb von zwei Tagen um. Wie ich später von Dave hörte, brauchte er nur einmal zu klicken und diesen Typen zu sehen, der ein Skelett in Echtzeit mit seinem Schwert umhaut – und schon war er total begeistert.“



An dem gelben Rahmen – vielleicht diente er als Zielmarkierung – erkennt man gut den „kastigen“ Aufbau von **Diablo 1**.


Trotz der veralteten 2D-Optik profitierte **Diablo 2** als erstes Blizzard-Spiel von 3D-Grafikbeschleunigern, indem es die Rechenleistung für sattere Effekte, zusätzliche Partikel und bunte Beleuchtung nutzte.


Obwohl viele Entwicklerstudios das **Diablo**-Spielprinzip adaptierten, greifen viele Fans am liebsten zum Original: **Diablo 2** gilt selbst elf Jahre nach Release als der beste Vertreter seines Genres.

ten. Doch wenn man bei 3D-Grafik nicht unheimlich achtgibt, verliert man die superflüssige Framerate, das perfekt reagierende Interface und das wichtige Timing. […] Man hat dann zwar ein grafisch schönes Spiel, das aber einfach nicht das Feeling und die Performance bietet, die man für so einen Titel braucht."

Trotz all ihrer Erfahrung mussten selbst Roper, Brevik und die Schaefers schmerzhaft lernen, wie schwierig es ist, einen guten **Diablo**-Klon zu entwickeln. Das Drama nahm 2003 seinen Lauf: Blizzard North war bereits mit **Diablo 3** und einem weiteren Projekt beschäftigt, als einige wichtige Entwickler – darunter Roper und seine engsten Kollegen – die Firma verließen. Als Grund nannten die Abtrünnigen ihre Unsicherheit, die sie gegenüber Vivendi, Blizzards damaliger Mutterfirma, empfanden: „Wir wollten mehr Einfluss auf unsere berufliche Zukunft haben." Weitere Angestellte verließen die Firma, Blizzard sah sich gezwungen, das zweite (bis heute geheime Projekt) einzustellen. 2005 löste Blizzard das in San Mateo gelegene Studio Blizzard North auf und integrierte die noch verbliebenen Teammitglieder in das Blizzard-Hauptquartier, das heute in Irvine, Kalifornien liegt. Roper und seine Kollegen gründeten derweil ein neues Unternehmen, die Flagship Studios. **Diablo**-Fans waren begeistert, als Flagship seinen ersten Titel ankündigte, der natürlich ein Action-Rollenspiel sein sollte. Sein Name: **Hellgate: London**.

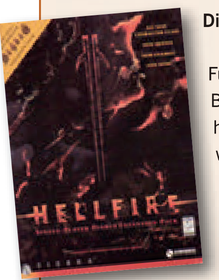
Hellgate setzt auf das gleiche Prinzip wie **Diablo**, verfrachtet es aber in ein finsteres London der Zukunft. In schöner 3D-Grafik bestreiten die Spieler ihre Kämpfe auf zweierlei Arten: Entweder man klickt Gegner halbautomatisch wie in **Diablo** tot oder aber man nutzt eine der vielen Schusswaffen – dann spielt sich **Hellgate** wie ein Ego-Shooter. Die Gefechte trägt man in zufallsgenerierten Levels aus und als Belohnung winkt natürlich der **Diablo**-typische Überfluss an Items. Genau hier, urteilt Roper, ging aber etwas schief: „Wir hatten Waffen, die man unheimlich gut anpassen konnte – aber das machte es auch praktisch unmöglich, sie miteinander zu vergleichen." Für ein Spiel, das vor allem mit der Jagd nach Items motivieren will, war das ein echtes Problem. Auch Max Schaefer räumt Fehler ein: „Wir haben einfach zu schnell zu viel versucht. Wir waren immer noch in diesem Blizzard-Denken drin, dass alles größer und besser sein müsse." Die neue Engine, der Levelgenerator, die verschiedenen Klassen mit zwei Steuerungsmethoden – all das überforderte das junge Team. „Hätten wir noch ein paar Jahre mehr Zeit gehabt, wäre die Geschichte vielleicht anders ausgegangen. Aber so wären wir mit einem kleineren Spiel deutlich besser bedient gewesen. Und das ist es, was wir dann auch mit Runic Games gemacht haben."

> „Diablo war so etwas wie der Wilde Westen des Online-Gamings."
>
> Rob Pardo, Vizepräsident für Game-Design bei Blizzard

Als Max und Erich ihre neue Firma erwähnen, bessert sich ihre Stimmung. Denn **Torchlight**, ihr erstes Werk, gilt als einer der bislang besten **Diablo**-Klone. Auch wenn er nur drei Klassen bietet, auf Multiplayer verzichtet und keine Außengebiete enthält: Tempo, Perspektive, Spielgefühl – da gleicht **Torchlight** seinem großen Vorbild bis ins Detail. Selbst der gute Soundtrack klingt vertraut, Komponist Matt Uelmen schuf nämlich schon die Musik für die **Diablo**-Reihe. Einzig die farbenfrohe, polygonarme Comic-Grafik hebt sich deutlich vom **Diablo**-Look ab. Doch darüber können Fans anscheinend hinwegsehen: **Torchlight**, das zum Budget-Preis erschien, wurde ein voller Erfolg. Derzeit arbeitet Runic Games an **Torchlight 2**,

HELLFIRE: DAS VERSTOSSENE ADD-ON

Die Diablo-Erweiterung ist in Vergessenheit geraten.



Für **Diablo** erschien Ende 1997 ein Add-on namens **Hellfire**. Das Besondere daran: Obwohl es sich um eine offizielle Erweiterung handelt, hat Blizzard nicht an dem Projekt mitgewirkt. **Hellfire** wurde von Synergistic Software, Inc. entwickelt und über den Publisher Sierra vertrieben. Deshalb sind von Blizzard auch keine Patches für **Hellfire** erschienen, auf Blizzards Website taucht das Add-on gar nicht erst auf. Eigentlich schade, denn obwohl **Hellfire** unter einigen Bugs litt und im Battle.net nicht lauffähig war, brachte es auch gute Neuerungen mit. So wurde das Spiel mit dem Mönch um eine vierte Charakterklasse erweitert und die Spielwelt bekam zwei zusätzliche Dungeons spendiert. Neue Gegner, Waffen und Quests rundeten das Paket ab. Die beste Änderung war aber die höhere Laufgeschwindigkeit des Helden im Dorf Tristram – der Spielfluss profitierte davon deutlich.


Das Dorf Tristram ist das Zentrum von **Diablo 1**. Hierher kehrt man zurück, um Waren zu verkaufen und Vorräte aufzustocken.

„Ja, wir haben an einem Diablo-3-MMOG gearbeitet."

PC Games: Blizzard hat kürzlich erst erklärt, für **Diablo 1** sei anfangs ein „Claymation"-Grafikstil mit Knetfiguren vorgesehen. Was war da los, Max?

Schaefer: „Ach, diese Geschichte wurde zu stark aufgeblasen. Wir haben damals einfach rumprobiert, um zu sehen, in welche Richtung wir gehen wollten. Das war aber nur eine ganz kurze Phase. Wir haben zum Beispiel gar nicht erst versucht, irgendwelche Knetfiguren zu bauen. Aber seit diese Geschichte die Runde gemacht hat, werde ich ständig danach gefragt. […] Vor **Diablo 1** gab es solche Spiele ja noch nicht, also haben wir experimentiert und Verschiedenes ausprobiert, das gehört einfach zum Entwickeln dazu. Wir waren stets offen, was unsere Entwicklungen betraf, und wir erzählten [der Presse] all das verrückte, dumme Zeug, das wir damals gemacht haben. Und nun sitze ich hier, 20 Jahre später, und beantworte Fragen dazu."

Max Schaefer (rechts) ist der Gründer von Runic Games

PC Games: Diablo 2, **Hellgate**, **Mythos**, **Torchlight** – seit **Diablo 1** machst du im Grunde immer wieder das gleiche Spiel. Welches Projekt war am kniffligsten?

Schaefer: „Definitiv **Diablo 2**. Wir hatten uns damals wirklich übernommen, als wir in der sogenannten ‚Crunch Time' ankamen – das ist die Phase am Ende der Produktion, in der man jede freie Minute in das Spiel steckt, weil man meistens viel länger braucht, als man geplant hat. Jeder Spieleentwickler weiß, wovon ich spreche. Nur: Diese Phase dauerte bei **Diablo 2** ein volles Jahr! Das war traumatisch und grauenvoll und wir werden so was nie wieder machen. (lacht) Die Leute brachen damals buchstäblich zusammen – nicht nur psychisch, sie kippten wirklich um. Danach schworen wir uns, dass wir das nicht mehr machen."

PC Games: Trotzdem habt ihr nach **Lord of Destruction** (2001) ein neues Projekt gestartet: **Diablo 3**.

Schaefer: „Ja, wir haben an **Diablo 3** gearbeitet – es sollte ein MMOG werden. Aber auch hier gilt: Das waren nur erste Gehversuche, wir hatten gerade mal ein paar Figuren, die durch einen Raum liefen und Monster erschlugen, diesmal eben in einer Art MMOG-Welt. Nur das halbe Studio arbeitete daran, unser Team wurde damals auf zwei Projekte verteilt, was für jedes Studio erst mal traumatisch ist. Als wir dann Blizzard verließen, kamen eine Menge Leute von Blizzard North mit uns. Also war es für Blizzard logisch, den Rest des Teams bei sich im Hauptquartier einzuquartieren. Und so begann Blizzard noch mal bei null, denn wenn so etwas passiert, muss man wirklich eine neue Truppe dransetzen, die ihren eigenen Ideen umsetzt, anstatt das alte Konzept zu verfolgen. Das war richtig so."

PC Games: Blizzard arbeitet seit 2001 an **Diablo 3** …

Schaefer: „Ich denke, bei so einem großen Team dauert die Entwicklung automatisch länger. Außerdem ist das heute eine ganz andere Besetzung, es arbeiten ja nur noch sehr, sehr wenige Leute an **Diablo 3**, die an einem der früheren Teile mitgewirkt haben. Und ich weiß, dass einem diese Spiele leichter fallen, je mehr von ihnen man macht. Außerdem muss das Team mit dem Druck umgehen können. Die Spieler haben so hohe Erwartungen, die lassen sich kaum noch erfüllen – obwohl die Entwickler einen wundervollen Job machen! Da Blizzard aber den Ruf hat, ein Spiel erst dann zu veröffentlichen, wenn es den hohen Erwartungen wirklich gerecht wird, nimmt sich das Team sich eben die Zeit, um sicherzustellen, dass auch genau das passiert."

Das komplette englische Interview können Sie sich in unserem Podcast #115 anhören. Sie finden den Podcast auf unserer Website www.pcgames.de unter „Specials" und dort unter „PC Games Podcast".

das einen durchdachten Mehrspielermodus und deutlich mehr Umfang als der Vorgänger bietet (eine Vorschau finden Sie ab Seite 62 in diesem Heft). Das Spiel soll noch diesen Monat erscheinen, also deutlich vor **Diablo 3**, denn Runic möchte den Konkurrenzkampf mit Blizzard tunlichst vermeiden. Böses Blut zwischen den Firmen herrscht trotzdem nicht, im Gegenteil: „Ich bin sicher einer der Ersten, die sich **Diablo 3** kaufen!", freut sich Max Schaefer.

Nach vielen Höhen und wenigen Tiefen blickt Erich Schaefer auch kritisch auf **Diablo** zurück: „Ich wünschte, wir hätten die Reihe so designt, dass man sie leichter erweitern kann. Dann hätten wir den Spielern schneller neuen Content liefern können." Bill Roper sieht's hingegen gelassener: „Die Erwartungen an Spiele waren damals ja noch ganz anders. […] Für **Diablo** brauchte man etwa 30 Stunden zum Durchspielen, vielleicht 75, wenn man durch alle Schwierigkeitsgrade wollte. Heutzutage gilt ein MMOG mit 100 Spielstunden aber schon als ‚light'! Andererseits definierte **Diablo** eben auch seine eigene Art von Spielen. Vielleicht ist das ja der Trick an der Sache." ❑

WER SIND DIE SCHAEFERS?

Max und Erich Schaefer – zwei Drittel des Teams, das die legendäre Diablo-Reihe aus der Taufe hob



1993 gründeten Max und Erich Schaefer gemeinsam mit David Brevik das Studio Condor, Inc. und begannen mit den Arbeiten an einem Rollenspiel namens **Diablo**. Condor wurde zwei Jahre später von Blizzard Entertainment übernommen und in Blizzard North umbenannt. Die Schaefers und Brevik lenkten von da an fast zehn Jahre lang die Geschicke der **Diablo**-Reihe – Erich ist etwa für ihren düsteren Grafikstil verantwortlich. 2003 verließ das Trio gemeinsam mit Bill Roper seinen Arbeitgeber, um die Flagship Studios zu gründen. Als sich diese Firma im Jahr 2008 auflöste, gründeten die Schaefers das Team Runic Games. Mit Erfolg: **Torchlight**, ihr erstes Projekt, gilt unter Fans als der bislang beste **Diablo**-Klon.



Blizzard brach die Entwicklung von **Diablo 3** mehrmals ab und begann das Projekt von Neuem. Im März 2010 tauchten Screenshots auf, die angeblich aus einer der eingestampften Versionen des Spiels stammen. Blizzard hat die Echtheit der Bilder bislang nicht bestätigt; auch Max Schaefer betont, dass er das Design nie gesehen hat. Aus mehreren Quellen erfuhren wir aber, dass die Bilder durchaus authentisch sind. Auf den Shots zu sehen: eine riesige Himmelsstadt (links) und eine finstere Grabkammer (rechts).

Die Beta gewährt einen prima Einblick in die vielen Neuerungen von **Diablo 3** – ein großer Spaß!

Einer von vielen Unterschieden zu **Diablo 2**: Im dritten Teil verwendet jede Klasse ein eigenes Ressourcensystem. Der Zauberer etwa nutzt Arkane Kraft, die sich rasend schnell von selbst erneuert.

Diablo 3: Neuigkeiten aus der Beta



Von: Felix Schütz

Endlich: Blizzard öffnet die Pforten zur heiß begehrten Diablo-3-Probefassung.

Der Start der **Diablo 3**-Beta hatte für viele Spieler etwas Unwirkliches: Schon seit 2001, dem Release-Jahr von **Lord of Destruction**, wartet die Fan-Gemeinde darauf, dass Blizzard das nächste Kapitel der Monsterhatz einläutet. Und nun ist es so weit: Die Beta-Version des Spiels läuft. Blizzard lädt derzeit mehr und mehr Teilnehmer ein, die – immerhin – einen kleinen Vorgeschmack auf das Spiel genießen dürfen.

Rund zwei Spielstunden bietet die Beta-Fassung, die direkt bei Spielstart beginnt und den Weg bis zur 13. Charakterstufe beschreibt. Alle fünf Klassen sind enthalten, man darf sich also mit dem Barbar, Hexendoktor, Mönch, Zauberer und Dämonenjäger ins Getümmel stürzen – auf Wunsch auch im kooperativen Modus, denn das Spielen in der Gruppe ist bereits in dieser Version möglich. Mitstreiter sind schnell gefunden, denn jeder, der **Diablo 3** spielen möchte, muss zwangsweise online und im Battle.net eingeloggt sein. Das ist auch einer der Gründe, warum Blizzard überhaupt eine Beta veranstaltet: Die Kalifornier wollen so die eigenen Server testen, die Spielersuche optimieren und nach Fehlern im System suchen, damit das Spiel dann zum Release so stabil und flott wie möglich läuft. Bislang dürfte Blizzard zufrieden sein: **Diablo 3** spielt sich schon jetzt schnell und zuverlässig; Lags, Verbindungsabbrüche oder Programmabstürze waren in unseren Testphasen selten.

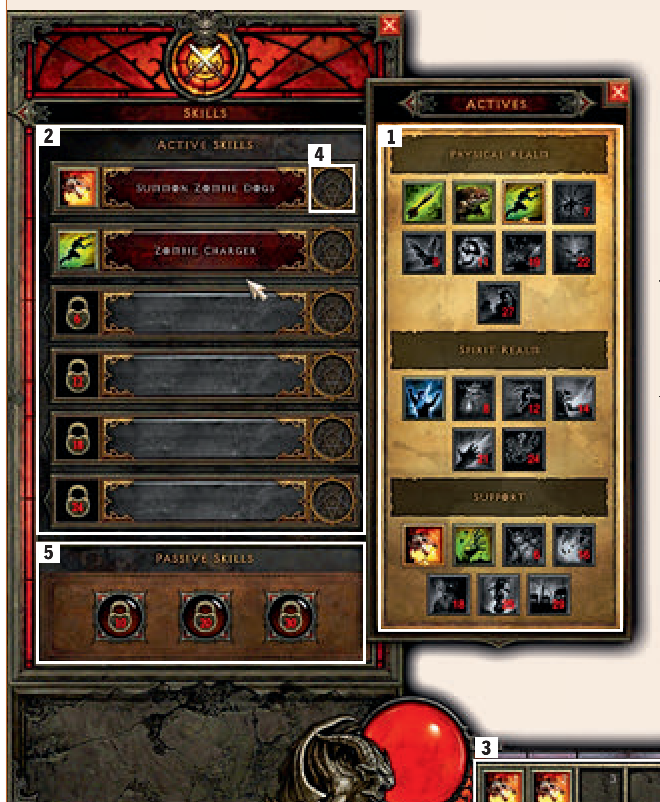
Aber nicht nur die Technik soll in der Beta geprüft werden, auch viele neue Spielsysteme, die **Diablo 3** von seinem Vorgänger abheben sollen, lassen sich bereits antesten. So begegnet man zum Beispiel Haedrig, dem Schmied – er ist einer von drei NPC-Handwerkern, die sich dem Spieler im Verlauf des Abenteuers anschließen. Haedrig stellt neue Waffen und Rüstungen her. Die dafür nötigen Materialien gewinnt man allerdings nur, indem man Gegenstände in ihre Bestandteile zerlegt. Deshalb erbeutet man schon früh in der Beta den sogenannten Nephalem Cube, einen Würfel, der genau diesen Zweck erfüllt: Er nimmt Items auseinander. Der Spieler erhält im Beta-Verlauf auch das Artefakt Cauldron of Jordan, mit dem man jederzeit Gegenstände direkt aus dem Inventar heraus verkaufen kann. Der Effekt: Im Vergleich zum Vorgängerspiel reist man nun seltener in die Stadt zurück, Action und Quests werden dadurch kaum noch unterbrochen.

An der Diablo-Grundmechanik ändert auch (und zum Glück) der dritte Teil nichts. Das Totklicken von Monstern und die Jagd nach besserer, zufallsgenerierter Ausrüstung stehen nach wie vor an erster Stelle. Kämpfe sind etwas langsamer als beispielsweise in **Torchlight 2**, denn in **Diablo 3** verwendet man vergleichsweise wenig Skills gleichzeitig. Der eher bedachte Einsatz der Talente lässt sich ebenso auf die neuen Klassenressourcen zurückführen, denn jeder Held verwendet nun eine eigene Energiequelle. Zum Vergleich: In **Diablo 1** und **2** nutzte jede Klasse noch einfaches Mana, um Zauber und Skills einzusetzen. In **Diablo 3** hingegen baut der Barbar beispielsweise Wutpunkte auf, der Mönch setzt auf Geisteskraft und der Dämonenjäger nutzt sogar gleich zwei Ressourcen auf einmal: Hass und Disziplin. Beim Jäger zeigten sich einige Beta-Spieler allerdings unzufrieden, denn er verbraucht seine Energie derzeit einfach noch zu schnell, das bremst ihn aus. Blizzard hat daher Änderungen für die Klasse angekündigt.

Ein echtes Manko der aktuellen Beta (Stand: 13.10.2011): Sie enthält noch nicht die so wichtigen Runen, das Herzstück des umstrittenen Talentesystems (siehe rechts oben). So können sich die Beta-Spieler derzeit leider kaum ein eigenes Bild davon machen, wie vielfältig die Charakterentwicklung ausfallen

DAS TALENTE-SYSTEM IN DIABLO 3

Die Charakterentwicklung kommt diesmal ohne Talentpunkte aus – wir erklären die Details des neuen Talentesystems und den übersichtlicheren Aufbau in der Beta.



Obwohl es in **Diablo 3** weder Talentbäume noch Talentpunkte gibt, soll das System mehr Vielfalt als im Vorgängerspiel bieten.

NEUE SKILLS NACH LEVEL-UPS

Aktive Talente sind in **Diablo 3** nicht mehr in Bäumen angeordnet. Diesmal sind sie in drei Kategorien **1** unterteilt, die sich für jede Klasse unterscheiden. Beim Hexendoktor gibt es etwa Fähigkeiten, die auf Natur- oder Geistermagie basieren, sowie Unterstützungszauber. Bei Levelaufstiegen wird jeweils ein neuer Skill freigeschaltet. Ab Level 30 sind dann alle Talente verfügbar.

„NUR" SECHS TALENTE GLEICHZEITIG

Anfangs hat man nur zwei Slots für aktive Talente **2** – erst auf den Stufen 6, 12, 18 und 24 schaltet man weitere Slots frei. Jeder lässt sich mit einem Talent belegen. Der Sinn dahinter: Nur Skills, die in diese Slots eingebettet sind, darf man auf den Maustasten oder der Talentleiste **3** platzieren! Zwar kann man die Skills auch jederzeit auswechseln, doch mitten im Kampf ist das denkbar schwierig – Blizzard möchte also, dass der Spieler sich gut überlegt, mit welchen sechs Fähigkeiten er in die Schlacht ziehen will.

Runen machen den Unterschied!

Der Kern des Talentesystems ist noch nicht in der Beta enthalten: die Runen! Man setzt sie einfach in den Runenslot **4** eines Talentes ein. Die Steinchen verändern die Fähigkeit teils auf drastische Weise: Aus einem Froschfluch kann da schon mal eine Riesenkröte oder ein Echsenregen werden! Es gibt fünf Arten von Runen, jede mit unterschiedlichen Effekten. Auf höheren Schwierigkeitsgraden droppen zudem hochwertigere Runen. Sieben Qualitätsstufen gibt es insgesamt.

PASSIVE TALENTE

Auf den Stufen 10, 20 und 30 werden Slots für passive Talente **5** freigeschaltet – hier finden Eigenschaften Platz, die dauerhafte Boni gewähren, etwa höhere Lebenspunkteregeneration oder bessere Resistenzwerte.

wird. Denn: Erst mit Runen darf der Spieler sämtliche Zauber und Talente verändern und umformen. Mit der richtigen Rune lassen sich aus Feuerbällchen etwa ganze Flammenwände hexen, ein Blitzzauber mutiert zu einem Gewittersturm und aus Teleportationsmagie wird eine mächtige Nahkampfwaffe. Ein raffiniertes System, dem manche Spieler aber noch misstrauen.

Blizzard versprach für **Diablo 3** deutlich mehr Story-Elemente und Abwechslung als in **Diablo 2**. Und tatsächlich macht die Beta hier einen guten Eindruck: Die vielfältigen, zufallsgenerierten Levels halten nicht nur zahllose Kämpfe, sondern auch erfreulich viele Quests, Charaktere und Dialoge bereit. Der Einstieg gelingt so deutlich stimmungsvoller als im Vorgängerspiel. Allerdings ist Blizzards Dramaturgie nicht frei von Schwächen: Dass man beispielsweise Haedrigs untote Ehefrau vor seinen Augen erschlägt, scheint den Schmied kaum zu stören – er erträgt das Geschehene mit einer Gleichgültigkeit, die aufgesetzt wirkt. Solche Stimmungsdämpfer sind aber die Ausnahme. Löblich hingegen: Auch nach mehrmaligem Durchspielen überrascht die Beta mit neuen, zufällig eingestreuten Ereignissen und Mini-Dungeons, die den Spielablauf merklich auflockern.

Auch das umstrittene Auktionshaus ist bereits enthalten, hier darf man – vorerst nur gegen Spielgold – mit ersten Items handeln. Erst das fertige Spiel wird auch den Handel gegen echtes Geld ermöglichen, ganz ähnlich wie man es etwa von Ebay kennt.

Manche Spieler kritisieren, die Beta sei viel zu leicht. Das mag zwar stimmen, erscheint als Vorwurf aber auch sinnlos, denn immerhin umfasst die Beta gerade mal die ersten paar Charakterlevels – völlig normal, dass der Anspruch hier niedrig angesetzt ist. Diesen Weg ist auch schon **Diablo 2** gegangen, und das war gut so. Zudem wird das fertige **Diablo 3** gleich vier Schwierigkeitsgrade bieten – der letzte soll selbst absolute Profis fordern, sodass schließlich alle Spielertypen auf ihre Kosten kommen. ❑



Die Beta endet mit einem Bosskampf gegen den mächtigen Skelettkönig – **Diablo**-Fans kennen den Gegner schon aus dem ersten Teil.

„Die Beta bestätigt, was schon jeder weiß: Die Wartezeit lohnt sich!"

Felix Schütz



Seit ich **Diablo 3** zum ersten Mal – im Oktober 2008 – spielen konnte, habe ich zig Previews zu dem Spiel verfasst. Stets musste ich meine Berichte damit beenden, „Nicht bekannt" in der Termin-Zeile einzutragen. Damit ist endlich Schluss: Im Frühjahr 2012 geht's los! Auch sonst gibt die Beta Anlass zur Freude, denn tatsächlich scheint sich die lange Wartzeit auszuzahlen: dichte Atmosphäre, motivierende Beutejagd, raffinierte Klassen – für mich nur einige Highlights der Beta, die einen rundum guten Eindruck hinterlässt. Nur eine Sache wundert mich: Warum sind die coolen Runen noch nicht in der Schnupperfassung enthalten? Die sind doch das Wichtigste am neuen Skillsystem! Hoffentlich werden die noch nachgeliefert.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Frühjahr 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

www.alternate.de

Hardware | Notebook & PC | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Home & Living



SAMSUNG Spinpoint M8

- 2,5"-Festplatte (6,4 cm) • „HN-M101MBB" • 1.000 GB Speicherkapazität
- 9,5-mm-Bauhöhe • 8 MB Cache • 5.400 Umdrehungen/Minute
- EcoSeek™, NoiseGuard™ • SATA 3Gb/s

AABUL1



AMD FX-8150

- Sockel-AM3+-Prozessor • „Zambezi"
- 8x 3.600 MHz Kerntakt
- 8 MB Level-2-Cache, 8 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HA8A09



Scythe Grand Kama Cross

- CPU-Kühler für alle Intel®-Sockel ab 478 und AMD-Sockel ab 754
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss
- Abmessungen: 177x137x140 mm

HXLY33



Seagate Barracuda 7200.12

- interne Festplatte • „ST31000524AS"
- 1 TB Kapazität • 32 MB Cache • 7.200 U/min
- 8,5 ms (lesen) • 3,5"-Bauform
- SATA 6Gb/s

AEBS28



Antec Twelve Hundred

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"; intern: 9x 3,5" • 5x 120-, 1x 200-mm-Lüfter
- Front: 2x USB, 2x Audio I/O, eSATA
- Seitenteil mit Window Kit
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXA61



Mushkin Chronos 2,5" SSD 120 GB

- 120-GB-Solid-State-Drive • MKNSSDCR120GB
- 550 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben
- SandForce-SF-2281-Controller
- 25nm, TRIM-Support, 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMUB06





Plextor 2,5" SSD 256 GB

- 256-GB-Solid-State-Drive
- „PX-256M2S" • 128 MB Cache
- 480 MB/s lesen • 330 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 15.000 IOPS
- 2,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

IMIMX2



Verbatim Gigabit NAS 1,5 TB

- NAS • 1,5 TB Kapazität
- DHCP, Apple Bonjour, Twonky-Media-Server, Torrent-Client, iTunes-Server
- 1x Gigabit-LAN • 2x USB 2.0
- Ein-/Aus-Schalter • Lüfter

AFLV01



Sharkoon MS140

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5" • Einbauschächte intern: 4x 3,5"
- 140-mm-Lüfter • Front: 4x USB, Audio I/O
- für Mainboard bis µATX-Bauform

TQXS67



Acer GR235Hbmii

- LED-Monitor • 58,4 cm (23") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 3D-fähig
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- 2x HDMI, 1x VGA, Audio

V5LA58



Samsung CLX-3185N

- 3-in-1 Farblaserdrucker
- Drucken, Scannen, Kopieren • 2.400x600 dpi
- 4 A4-Seiten/Minute (Farbe)
- ausgelegt für 600 Seiten/Monat
- USB 2.0, RJ-45

WL#UA6



Logitech G510 Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur • GamePanel-LCD
- 18 programmierbare G-Tasten
- farblich einstellbare Tataturbeleuchtung
- USB

NTZLBD



Enermax Pro87+ (ErP Lot 6)

- Netzteil • 500 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 139-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3

TN5X66

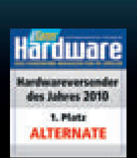
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 09.11.2011













Vor 10 Jahren

Dezember 2001

Von: Robert Mader

Diese Themen bewegten die Spieler vor zehn Jahren

REAKTION AUF ANSCHLÄGE

Conrad bannt Spiele

Als Reaktion auf die terroristischen Anschläge am 11. September 2001 reduzierte Conrad Electronics seinen Bestand an Computerspielen radikal. Dabei wurden nicht nur Spiele aus dem Sortiment gestrichen, die explizite Bezüge zu Krieg oder Terrorismus hatten, sondern auch Titel, die nach Meinung des Geschäftsführers Gewalt darstellten oder verherrlichten. So wurden unter anderem auch **Stronghold** und **Aquanox** aus dem Programm genommen. Geschuldet war dies der Thematik der Spiele; in Ersterem zertrümmern Ritter Burgen, in Letzterem werden U-Boote beschossen.
Die Philosophie, die Conrad Electronics mit dieser Entscheidung verfolgte, war, dass sich Mitarbeiter und Kunden mit dem Unternehmen identifizieren sollten. Da man den Mitarbeitern aber jegliche Interviews verboten hatte, blieb es fraglich, ob diese sich tatsächlich mit der Entscheidung „ihrer" Firma anfreunden konnten. Heute verkauft jedoch auch Conrad Electronics wieder actionreiche Spiele wie zum Beispiel **Call of Duty: Modern Warfare**.

TEST DES MONATS

Aquanox

In diesem Actionspiel aus deutschen Landen durfte man eine wunderschöne und zugleich grell-bunte Grafik bewundern – wenn man denn dafür zwischen all den hitzigen Unterwassergefechten überhaupt noch Zeit fand. Sie schlüpften dabei in die Rolle von Emerald „Dead Eye" Flint, dem Kapitän eines kleinen U-Bootes, und bekamen es im Laufe des Spiels mit allerlei Monstern und Kreaturen zu tun. Allerdings starteten Sie nur mit einem kleinen U-Boot und arbeiteten sich im Verlauf der Story zu immer besseren Schiffen und stärkeren Gegnern vor. Die Missionen, die es zu erledigen galt, waren unterschiedlich aufgebaut; sie konnten die Eskorte eines mit Sprengstoff beladenen Frachters, die Zerstörung von Bodenstationen oder das Lahmlegen eines Kreuzers erfordern. Im Prinzip ging es aber in allen Missionen hauptsächlich um eines: kräftiges Ballern. Für Abwechslung hatte Entwickler Massive Development aber trotzdem gesorgt, zum einen durch eine große Gegnervielfalt und zum anderen mit mehreren unterschiedlichen Booten und Waffen. Sobald eine Mission abgeschlossen war, erhielten Sie Credits, die Sie wiederum in neue Schiffe und Waffen investieren konnten.

Der große Pluspunkt von **Aquanox** war sicherlich die bombastisch tolle Grafik. Allerdings hatte die auch ihren Preis: Das Spiel ließ sich nicht mit allen Grafikkarten auf der höchsten Auflösungsstufe spielen. Dennoch konnte man auch mit älteren Grafikkarten ein buntes und aktionreiches Spektakel erleben,


Nicht nur ein optischer Höhepunkt: Bei **Aquanox** gab es Action am laufenden Band.

da das Spiel selbst mit niedrigerer Auflösung noch toll aussah. Einzig die gezeichneten Porträts der Charaktere, die in den Zwischensequenzen eingeblendet wurden, passten nicht so recht in die schöne Optik von **Aquanox**; sie entsprachen eher einem gezeichneten Comicstil.

Einziger wirklicher Kritikpunkt war die fehlende Unterstützung der alternativen Steuerung; so war es nicht möglich, mit allen Joysticks problemlos zu spielen. Bei manchen Modellen funktionierte die Button-Belegung nicht oder nur unzureichend, andere wurden erst gar nicht erkannt. Eine Force-Feedback-Unterstützung war in der fertigen Version gar nicht enthalten. Trotzdem überzeugte das Unterwasserspektakel, vor allem war es ein in optischer Hinsicht sehr gelungener Titel mit vielen Höhepunkten. ❑

DIE TOP-TESTS

Weihnachten war gerettet: Gleich 8 Toptitel im Dezember

1 FIFA 2002



Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 88%

Die großen Innovationen in diesem Teil waren die freie Tastenbelegung und das runderneuerte Pass-System. Beides trug entscheidend dazu bei, dass **FIFA 2002** für Fans des Fußballspiele-Genres zum Pflichtkauf avancierte.

2 Colin McRae Rally 2.0



Entwickler: Codemasters | **Wertung:** 87%

Der Klassiker **Colin McRae Rally 2.0** war im Jahre 2001 die bis dahin beste Rallye-Simulation, die es gab. Die Strecken und das Schadensmodell wurden großartig dargestellt und auch die Steuerung ging mit etwas Übung gut von der Hand.

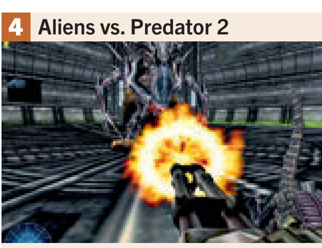
3 Fußballmanager 2002



Entwickler: EA | **Wertung:** 86%

Die damalige Version war übersichtlicher als ihr Vorgänger, was zur Folge hatte, dass man Zahlen und Fakten schneller vergleichen konnte. Auch diese Version brachte das Verwalten des eigenen Vereins gekonnt auf den Bildschirm.

4 Aliens vs. Predator 2



Entwickler: Monolith | **Wertung:** 85%

In diesem Shooter sprang die Spannung den Spieler geradezu an. Ob als Marine, Predator oder Alien: Mit allen drei Klassen mussten aufregende Missionen erledigt werden. Nur die Predator-Kampagne war weniger spannungsgeladen.

HARDWARETEST

Joysticks

Lange ist es her, dass man mit Joystick vor dem Bildschirm saß, um das digitale Fluggerät seiner Wahl über den Monitor zu scheuchen. Vor zehn Jahren allerdings haben wir 14 dieser Eingabegeräte mit und ohne Force-Feedback-Funktion getestet. Schon damals ging die Zahl der Joystick-Benutzer zurück. Begründung: Immer mehr Spieler ließen von Flug- und Weltraumsimulatoren ab und stürzten sich auf Strategie- und Actionspiele, die man einfach mit Maus und Tastatur bediente. Nichtsdestotrotz erschienen weiterhin gute Luftkampfspiele: **IL-2 Sturmovik** oder **Combat Flight Simulator 2**. Auch für Nachschub war gesorgt, stand mit dem **Microsoft Flight Simulator 2002** doch schon das nächste Spiel in den Startlöchern, das auf den Joystick setzte. Und auch andere Games wie **Mechwarrior 4** schrien förmlich nach einem guten Joystick.



Vor allem Simulationen wie zum Beispiel **Mechwarrior 4** profitierten von der großen Bewegungsfreiheit eines Joysticks.

TOP-VORSCHAU

Halo

Wir durften im Dezember 2001 die Xbox-Version von **Halo** antesten und haben diese in satten 96 Stunden gleich mehrfach durchgespielt. Dabei fiel uns nicht nur die grandiose Grafik ins Auge, sondern wir waren auch von dem riesengroßen Spielspaß, der Abwechslung im Spiel und der sehr guten Steuerung angetan. Natürlich war die tolle Grafik ein absoluter Hingucker, aber viel wichtiger war uns, dass die Einzelteile stimmig und schlüssig zusammenpassten.



Besonders bei Kämpfen unter freiem Himmel konnte **Halo** grafisch und spielerisch überzeugen.

Man startete als Masterchief, einer Art Übermensch, in einem Tutorial, um die Steuerung zu erlernen. War das geschafft, wurde man auf feindliche Kreaturen losgelassen. Besonders beeindruckend war die gute KI: Während sich die Gegner anfangs von einem einzelnen Treffer schwer beeindruckt zeigten, gingen im späteren Spiel sogenannte Hunter nach einem besonders schweren Treffer zum Nahkampfangriff über. Grundsätzlich musste man sich auch Gedanken ums eigene Überleben machen, denn durch bloße Frontalangriffe konnte in **Halo** keine Schlacht gewonnen werden. Ein strategisches Vorgehen war hier Pflicht. So war es oftmals unverzichtbar, sich in Deckung zu bewegen oder zunächst einzelne Feinde mit dem Scharfschützengewehr zu eliminieren. Doch selbst wer in scheinbar sicherer Deckung saß, durfte sich nicht darauf verlassen, da die gegnerische KI in der Lage war, die Spielfigur aufzuspüren und dann unter Feuer zu nehmen.

Richtig gut gefallen hat uns damals schon der kooperative Modus, in dem man mit bis zu vier Spielern an einer Konsole saß und Online-Gefechte austrug. Zu zweit konnte man sogar die Story durchspielen und hatte damit noch mehr taktische Möglichkeiten als im Spiel alleine gegen die Aliens. So durfte man beispielsweise einen Jeep mit zwei KI-Begleitern sowie einen Panzer mit bis zu vier KI-Soldaten gleichzeitig aufs Schlachtfeld führen. Und dann ging dort so richtig die Post ab.

Für die PC-Umsetzung erhofften wir uns damals eine Steigerung der ohnehin schon sehr guten Grafik, lief die Xbox-Version doch mit „nur" 768 x 756 Bildpunkten. Außerdem hofften wir, dass die Innenareale den großartigen Außenbereichen angepasst würden. Leider blieb es bei den monoton gestalteten Innenlevels. ❑

5 Aufschwung der Hanse



Entwickler: Ascaron | **Wertung:** 85%

Für **Patrizier 2**-Experten war dieses Add-on genau das Richtige Strategiefutter: Wer hier Eldermann werden wollte, musste einen noch längeren und schwierigeren Weg als im Hauptspiel einschlagen.

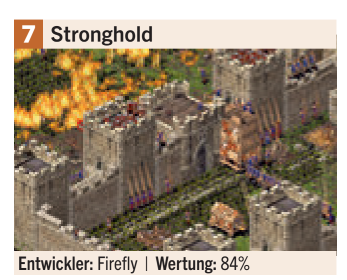
6 Civilization 3



Entwickler: Firaxis | **Wertung:** 85%

Trotz der damals schon veralteten Grafik machte **Civilization** die Spieler süchtig. Wieder einmal konnte man kaum vom Städtegründen, Forschen und Handeln ablassen – trotz oder gerade wegen der guten KI-Gegner.

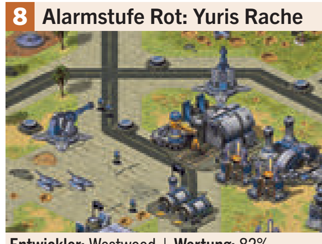
7 Stronghold



Entwickler: Firefly | **Wertung:** 84%

In der Verkaufsversion waren die Fehler der zuvor getesteten Fassung verschwunden und **Stronghold** wurde ein tolles Spiel. Dörfer gründen, Rohstoffe sammeln, Burgen bauen und eine Armee ausheben – das fesselte an den PC.

8 Alarmstufe Rot: Yuris Rache



Entwickler: Westwood | **Wertung:** 82%

Fans der Strategiereihe **C&C: Alarmstufe Rot** erhielten mit dem Add-on **Yuris Rache** Nachschub. Doch überwogen dabei Action und Spaß anstatt Strategie. Dafür fügten sich die neuen Einheiten wunderbar in das Gameplay ein.

BULLDOZER

NEUE AMD-CPUS IM SPIELE-CHECK

Diesen Monat kommen die ersten neuen AMD-Prozessoren der Bulldozer-Reihe in den Handel. Diese bieten erstmals bis zu acht Prozessorkerne – oder genauer gesagt „Ausführungseinheiten“, denn wegen der Doppelkern-Architektur müssen sich zwei solcher Einheiten beispielsweise einen Zwischenspeicher und weitere für die Leistung wichtige Komponenten teilen. Wir haben AMDs neues Topmodell im Spieleeinsatz geprüft. **Der FX-8150** ist vorerst der schnellste Bulldozer-Prozessor. Er arbeitet mit 3,6 GHz, die per Turbo-Funktion auf maximal 4,2 GHz angehoben werden, sowie den erwähnten acht Ausführungseinheiten. Damit schlägt sich der FX-8150 in der **Battlefield 3**-Beta sehr gut, bei den meisten aktuellen Spielen muss er sich allerdings Intels älterem Vierkerner Core i5-760 geschlagen geben (siehe Tabelle). Der FX-8150 kostet rund 230 Euro. Daneben gibt es günstigere Modelle mit vier bis acht Ausführungseinheiten für 110 bis 190 Euro. Einen umfangreichen Test finden Sie in der PC Games Hardware 12/2011, die ab dem 2. November erhältlich ist.

Info: www.amd.de

Prozessoren (sortiert nach Leistung)/Fps	Anno 1404 v1.2	Battlefield: Bad Company 2	Dragon Age	F1 2010	Starcraft 2	Starcraft II
AMD FX-8150 (Bulldozer)	42	122	60	59	123	27
AMD Phenom II X6 1100T	47	119	62	59	110	27
AMD Phenom II X6 1055T	42	109	55	54	106	23
AMD Phenom II X4 955 BE	35	93	59	54	109	26
AMD Athlon 64 3200+	4	14	11	0	0	9
Intel Core i7-2600	53	147	91	93	171	41
Intel Core i5-2400	45	108	85	85	157	37
Intel Core i5-760	40	102	72	78	141	30
Intel Core i3-2100	35	89	66	66	106	32
Intel Core 2 Duo E6600	17	43	41	29	71	19

VENGEANCE-REIHE

CORSAIR: EINGABEGERÄTE FÜR SPIELER



Neben drei neuen Headsets, dem Vengeance 1500 (7.1.- und 5.1-Sound), dem Vengeance 1300 (Stereo) und dem leichten Vengeance 1200, bietet Corsair erstmals zwei Mäuse und Tastaturen. Das Vengeance K60 Gaming Keyboard und die Vengeance M60 Gaming Mouse eignen sich besonders für Shooter-Spieler. Corsairs neue Shooter-Maus, die Vengeance M60 (ca. 80 Euro), besitzt eine sogenannte „Sniper“-Taste, mit der Sie die Abtastrate verringern. Für MMO-Spiele-Fans stehen die Vengeance-K90-Tastatur (ca. 130 Euro) und die M90-Maus (ca. 100 Euro) bereit.

Info: www.corsair.com



Daniel Möllendorf

„Chef, meine Kolumne kommt später, dafür wird sie aber ganz toll!“

Ob mein Chef mir diese Behauptung glauben würde? Vermutlich nicht. Er würde sicher denken: „Dem Möllendorf ist kein Thema eingefallen“, „der hat eine Schreibblockade“ oder „er hat den ganzen Tag an PCs herumgeschraubt, kein Wunder, dass die Kolumne nicht fertig wird.“

In der Hardware-Welt funktioniert das offenbar anders: AMD hat den Bulldozer bereits für Mitte 2009 angekündigt, doch erst in diesem Monat kommen erste Bulldozer-CPUs in den Handel – also mehr als ein Jahr zu spät. Der Grund für die lange Verzögerung waren sicher technische Probleme – das ist bei einer neuen CPU-Architektur auch nicht ungewöhnlich. Dennoch haben viele Aufrüster vom Bulldozer wahre Wunder erwartet. Dabei muss doch jedem klar sein, dass ein Jahr in der Hardware-Welt eine kleine Ewigkeit ist – schließlich hatte Intel inzwischen jede Menge Zeit, um die eigene CPU-Architektur weiter zu verbessern. Immerhin ist die Bulldozer-Architektur aber nun einsatzbereit und ich traue es AMD zu, mit weiteren Verbesserungen in künftigen CPUs aufzuholen.

Auch das neue iPhone wurde mehrmals verschoben und trotzdem erwarteten viele Apple-Fans ein revolutionäres neues iPhone 5. Dabei kam das neue Smartphone sicher so spät, weil bei der Entwicklung eben nicht alles so toll funktioniert hat. Daher hat es mich nicht gewundert, dass es am Ende doch keine Revolution wurde.

Vielleicht sollte man bei großen Versprechungen und zu langen Verschiebungen künftig misstrauischer sein. Meine nächste Kolumne muss ich schließlich auch wieder pünktlich abgeben.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTIC… STICKE

MAINBOARDS FÜR BULLDOZER

Wenn Sie eine CPU der neun Bulldozer-Reihe wollen (siehe oben), eignet sich ein Mainboard mit Sockel AM3+ optimal. Hier gibt es bereits für 80 Euro gute Boards mit 970-Chip. Wenn Sie jedoch SLI oder Crossfire wollen, ist ein Board mit 990FX optimal.

Info: www.amd.de

AUFRÜST-GUIDE

Unter dem Motto „PC-Tuning 2012“ bietet die Premium-Ausgabe der neuen PC Games Hardware ab dem 2. November 32 Seiten Aufrüst-Tipps. Die Premium-Ausgabe enthält einen praktischen Schraubendreher zum Sofort-Loslegen.

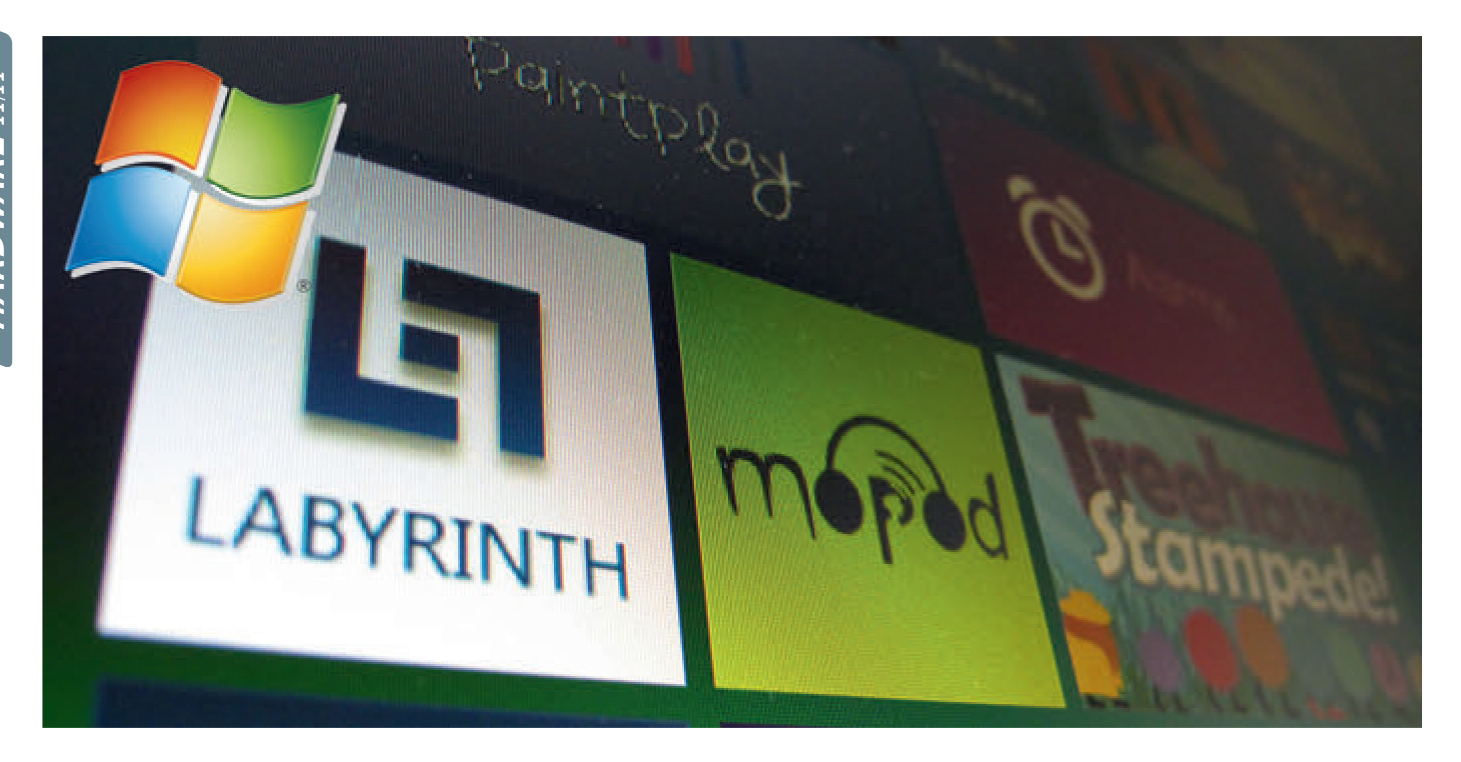
Info: www.pcgameshardware.de

GÜNSTIGER SPIELE-PC

In dem neuen PCGH-Gaming-PC GTX 560-Edition, den unsere Kollegen von der PC Games Hardware zusammengestellt haben, sitzt eine flotte Geforce GTX 560 sowie die Intel-CPU Core i3-2130. Letztere verfügt zwar nur über zwei Kerne, bietet aber mit 3,4 GHz einen sehr hohen Takt und simuliert dank Hyper-Threading zudem zwei weitere Kerne. Für kurze Ladezeiten sorgt eine 64-GByte-SSD. Der PCGH-Gaming-PC GTX 560-Edition ist beim Versandhändler Alternate.de erhältlich und kostet 799 Euro ohne Betriebssystem oder 889 Euro mit Windows 7 Home Premium.

Info: http://www.pcgh.de/go/gaming-pc





Vorschau: Windows 8 in der Praxis

Von: Christian Gögelein/Ralf Kornmann

In knapp 12 Monaten soll es so weit sein – dann könnte Windows 8 die Nachfolge von Windows 7 antreten. Im September hat Microsoft erstmals eine Vorabversion gezeigt.

Wie der Wechsel von Windows 3.11 zu Windows 95 soll es sich anfühlen, das Update von Windows 7 zu 8. Einen ersten Eindruck davon konnten sich Interessierte bereits Mitte September machen, als Microsoft eine Vorabversion kostenlos und für alle zum Download bereitstellte.

ERSTE EINDRÜCKE

Diese Version – anlässlich der hauseigenen Entwicklerkonferenz „Build" vorgestellt – polarisierte sofort. Schon wenige Stunden nach dem Download-Start war vom Ende der Microsoft-Vorherrschaft zu lesen, während andernorts der Durchbruch auf dem Tablet-Markt gefeiert wurde. Die Wahrheit liegt vermutlich in der Mitte. Das Wichtigste aber ist: Bei der vorgestellten Version handelt es sich um eine „Preview" – also keine Beta-Version und schon gar keinen fertigen Release-Kandidaten. Viele Funktionen können noch geändert, ergänzt oder gestrichen werden. Man sollte die Preview also als das sehen, was sie ist: eine Vorschauversion und sonst nichts.

TEILS RADIKALE ÄNDERUNGEN

Ein Beispiel ist das Startmenü, das im Desktop-Teil des Betriebssystems komplett weggefallen ist. Der großen Empörung folgte wenig später ein „Registry-Hack", mit dem sich das gewohnte Menü rekonstruieren ließ (siehe Bild auf der rechten Seite). Vermutlich wird es in der endgültigen Fassung einfach eine Checkbox oder gleich eine automatische Anpassung geben – je nachdem, ob Windows 8 auf einem Tablet oder einem Desktop-PC läuft.

SCHNELLE UND FLEXIBLE INSTALLATION

Doch der Reihe nach. Die Installation ist recht schnell erledigt und gelingt wie bei Windows 7 auch von einem USB-Stick. Die Dialoge sehen anfangs noch aus wie gewohnt, später jedoch führt ein neuer Setup-Assistent Regie, der einige Fragen stellt und das System entsprechend konfiguriert. Schick sind dabei die neu gestalteten Schieberegler, die sich bei Tablet-PCs mit dem Finger umlegen lassen und nicht nur dort gut ankommen dürften.

Per Voreinstellung werden dem Anwender die meisten Entscheidungen abgenommen – alternativ wählt er den benutzerdefinierten Dialog. Nachdem ein paar Fragen zum Netzwerk (Freigaben, WLAN, Auto-Updates etc.) beantwortet wurden, erscheint der Login-Bildschirm zum ersten Mal – und das ist eine weitere echte Neuerung. Windows 8 fordert die Eingabe des Live-ID-Passwortes, das man entweder schon besitzt oder per Dialog erstellen kann. Wer also bereits einen Windows-Live-Zugang hat, kann sich mit diesem in ein kommendes Windows 8 einloggen (ein entsprechendes Konto kann unter live.com erstellt werden).

CLOUD-COMPUTING

Der Live-Zugang wird nicht nur für die Anmeldung benötigt; er ermöglicht es auch, auf die 25 Gigabyte kostenlosen Web-Speicherplatz zuzugreifen. Darin lässt sich neben systemrelevanten Daten eine ganze Reihe von Fotos, Videos oder Musikstücken unterbringen. Die Idee hinter der Integration ist, dass die Oberfläche von Windows 8 im Wesentlichen immer gleich aussieht, egal von welchem (Tablet-) PC der Welt man auf sie zugreift. Die Daten liegen abstrakt gesehen in der Internet-„Cloud", ganz konkret aber ruhen sie auf Servern in den USA und damit im Einflussbereich diverser US-Behörden. Ob und wann auch europäische Server genutzt werden, ist bislang unbekannt. Microsoft äußerte sich bis Redaktionsschluss nicht zu unserer Anfrage. Der Skydrive-Platz kann auch genutzt werden, um Office-Dokumente und grundsätzlich alle Daten von Dritthersteller-Programmen aufzunehmen.

STARTVERHALTEN

Zurück zum Praxiseinsatz: Nach dem ersten Neustart fällt eine weitere Neuheit auf. Windows 8 startet spürbar schneller als der Vorgänger. Dies liegt nur zum Teil an der Tatsache, dass zunächst eine stark abgespeckte Oberfläche geladen wird. Microsoft hat auch am Abschaltmechanismus gedreht. Windows wird künftig nicht mehr komplett

heruntergefahren, sondern nur noch zum Teil abgeschaltet. Konkret bedeutet dies, dass wesentliche Teile des Betriebssystems beim Herunterfahren nur noch in den Ruhezustand versetzt werden; beim nächsten Start muss dann nicht mehr der komplette PC initialisiert werden.

Dank dieses als „Hibernate" bezeichneten Verfahrens muss der Anwender nun nicht mehr jedes Mal entscheiden, ob er den Rechner nur kurz herunterfahren oder länger stilllegen möchte – Windows 8 nimmt ihm diese Entscheidung ab.

Schließlich hat Microsoft laut hauseigenem Windows-8-Blog auch noch an der Geschwindigkeit der Wiederherstellung gedreht – bei Windows 8 sollen Mehrkern-Prozessoren besser ausgelastet werden, wenn sie den ursprünglichen Systemzustand wiederherstellen, was bei einigen PCs zu einer „30 bis 70 Prozent schnelleren" Wakeup-Zeit führen soll.

APPS STATT SOFTWARE-SUITE

Die wirklich wesentliche Änderung aber wird schon beim ersten Start sichtbar. In Sekundenschnelle ist eine „Wand" geladen, die einige rechteckige Flächen mit Symbolen enthält (in Anlehnung an das englische „Tiles" auch „Kacheln" genannt). Jede Fläche steht für eine Anwendung oder eine „App". Der Explorer hat dabei ebenso ein eigenes Symbol wie der Windows-Desktop oder das Mailprogramm.

Hinzu kommen zahllose andere Symbole, die in der Preview-Version eher an einen Tablet-PC denn an einen Desktop-Rechner erinnern: Piktogramme für Wetter und Börsenkurse sind dabei, ein Klavier-Programm, eine Zeichen-App (man kann mit dem Finger malen) oder ein RSS-Tool zum Empfang aktueller Nachrichten. Die Flächen lassen sich per Drag and Drop nach Belieben arrangieren, allerdings wirkt der Bildschirm schon in der Basisversion recht unruhig, ja geradezu überfüllt. Das neue Konzept mitsamt dem Startbildschirm basiert auf dem Microsoft-Designstil „Metro".

UMDENKEN

Per Mausklick wird eine App gestartet, schließen kann man sie zumindest in der Preview-Version nicht – eine entsprechende Schaltfläche gibt es nicht und sowohl „Alt" + „F4" als auch „Esc" bleiben wirkungslos. Das Beenden soll künftig eine automatische Funktion übernehmen, die zumindest gewöhnungsbedürftig ist. Programme, die länger nicht gestartet wurden, werden im Task-Manager als „Suspended" gekennzeichnet, sind aber per „Alt" + „Tab" noch erreichbar und somit auch aktiv. Erst wenn eine gewisse Zahl neuer Apps gestartet wurde, werden die älteren endgültig geschlossen und Speicher freigegeben. Auch hier gilt: Dieses Verfahren könnte in einer späteren Version noch einmal geändert werden.

Apps starten immer im Vollbildmodus und lassen sich beim Desktop-PC per „Alt" + „Tab" oder auf Tablet-PCs mit den bekannten Fingerbewegungen „wegwischen". Dabei bietet Windows 8 auch eine einfache Art der Desktop-Aufteilung an; maximal zwei Apps werden nebeneinander angezeigt, wobei die eine immer einen festgelegten, kleinen Teil (knapp ein Viertel) und die andere einen größeren Teil (knapp drei Viertel) des Bildschirms einnimmt.

APP-SCHWEMME

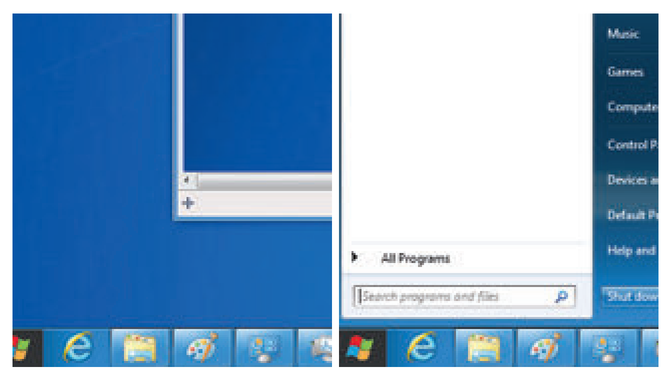
Microsoft hat zusammen mit der Preview-Version auch erste Entwicklungswerkzeuge zum Download freigegeben. Es ist zu erwarten, dass zum Start von Windows 8 eine große Zahl von Anwendungen und Apps bereitstehen wird. Grundsätzlich kann dieser Ansatz praktisch sein: Wer nur eben schnell die Mails prüfen will, hat dies innerhalb weniger Sekunden erledigt – auch ohne Boot-Linux auf dem Mainboard. Wer im Internet nach Aktienkursen oder Bundesliga-Ergebnissen suchen will, hat diese ebenfalls blitzschnell zur Hand. Wer schließlich per Video mit Freundin oder Verwandten chatten will, kann mit Windows 8 jeden anderen PC-Nutzer locker abhängen. Die genannten Beispiele sind typisch für Tablet- und Pad-PCs und es ist offensichtlich, dass Microsoft viel Energie aufgewendet hat, um der Konkurrenz von Apple und Co. etwas entgegenzusetzen. Dazu passt die Fähigkeit des Betriebssystems, Gesten mit zwei Fingern zu deuten; so lassen sich beispielsweise Fotos vergrößern.

COMEBACK DES HARDWARE-SOUNDS

Die oben beschriebene App-Technik scheint zudem für moderne Office-PCs prädestiniert zu sein, die mit Minimal-Hardware ausgestattet sind und eigentlich nur noch eine Internetverbindung zur Cloud-Gegenstel-



So präsentiert sich Windows wenige Sekunden nach dem Einschalten: Eine Wand von Icons und Flächen soll den Schnellzugriff erleichtern – ein ungewohntes Bild.



Das Startmenü ist zumindest in der Preview-Version nicht enthalten (Bild links), kann aber per Registry-Hack reaktiviert werden (Bild rechts).

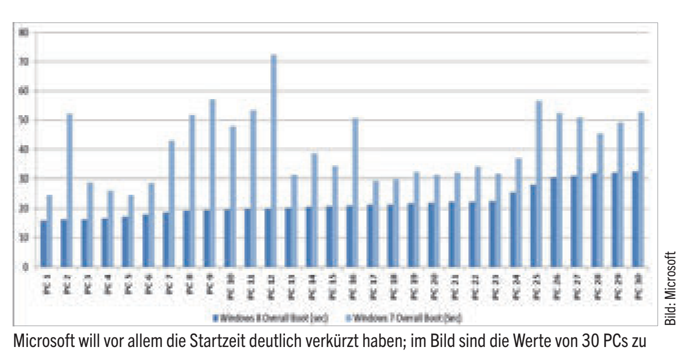
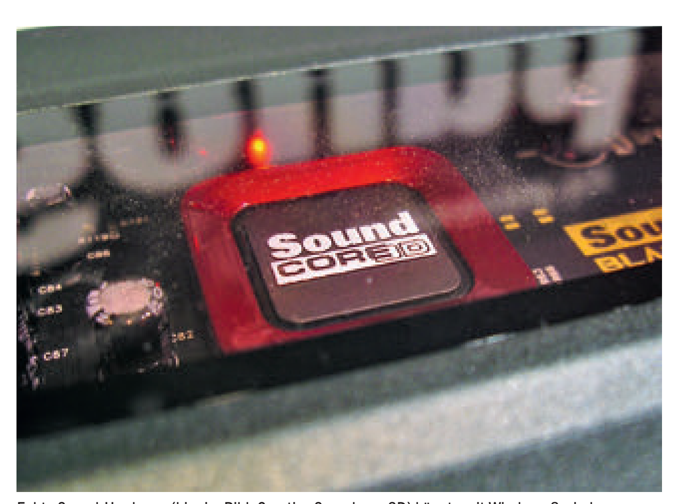
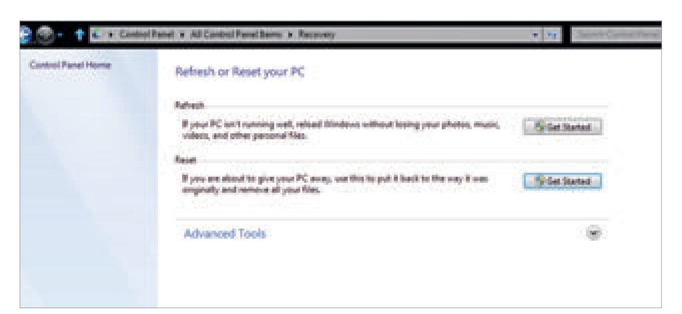


Bild: Microsoft

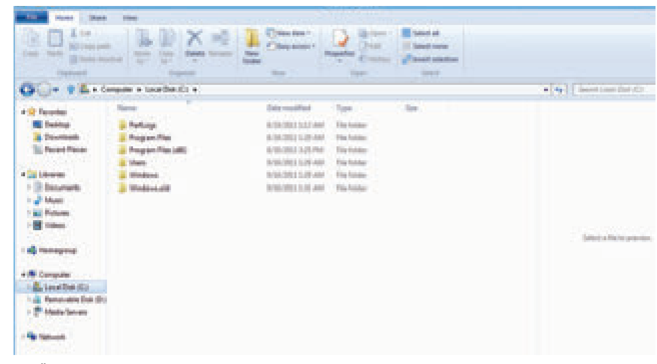
Microsoft will vor allem die Startzeit deutlich verkürzt haben; im Bild sind die Werte von 30 PCs zu sehen, die einmal mit Windows 7 (hellblau) und einmal mit Windows 8 (dunkelblau) booteten. Der Vorteil liegt angeblich bei 30 bis 70 Prozent.



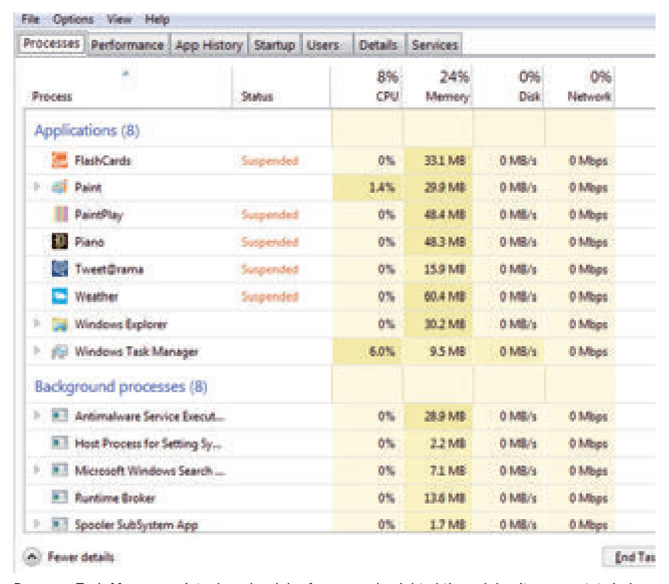
Echte Sound-Hardware (hier im Bild: Creative Soundcore 3D) könnte mit Windows 8 wieder an Bedeutung gewinnen. Eine entsprechende Schnittstelle soll implementiert werden.



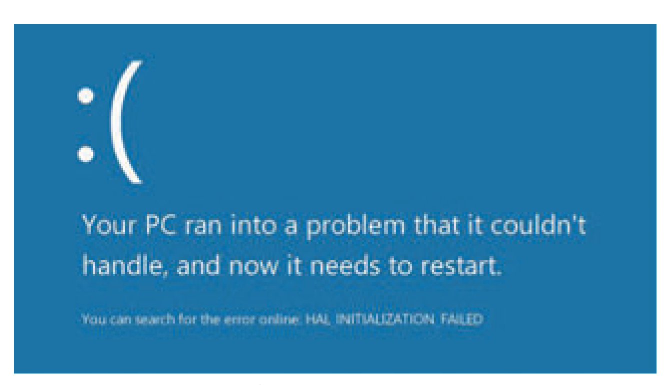
Per Mausklick lässt sich der PC ganz einfach in den Ursprungszustand zurückversetzen. Nach knapp zehn Minuten präsentiert sich der Rechner wie nach einer Neuinstallation.



Die Änderungen am Explorer sind eher kosmetischer Natur: Der Dateimanager erhält nun Ribbons (deutsch: Multifunktionsleiste) mit mehr oder weniger nützlichen Schaltflächen.



Der neue Task-Manager zeigt, ob und welche Apps gerade nicht aktiv und damit ausgesetzt sind – unter „Status" wird das dann als „Suspended" gemeldet.



Die neuen Bluescreens von Windows 8 bringen verlorene Daten zwar auch nicht wieder, sehen aber hübscher aus und nerven nicht mehr mit endlosen, nichtssagenden Zahlenkolonnen.

le der Firma aufbauen müssen. Von dort holen sie sich dann alle benötigten Daten, etwa das Office-Programm samt zugehörigen Tabellen.

Doch was bietet Windows 8 für Spieler, für Power-User oder interessierte Laien? Die Antwort lautet: bislang eher wenig. Die wohl interessanteste Funktion betrifft den Sound. Der ist künftig auch wieder direkt per Sound-Hardware ansprechbar. Die Einheitslösung unter Windows Vista und 7 hat ausgedient und alte Schnittstellen wie EAX könnten ein Comeback erleben, sofern auch die Spielehersteller ihre Produkte wieder für EAX und Co. optimieren.

Zumindest Creative ist optimistisch: Mit dem „Sound Core 3D"-Chip hat der Soundspezialist erstmals seit Jahren wieder eine echte Weiterentwicklung für den PC-Markt präsentiert. Auch Asus glaubt an einen Markt abseits des Onboard-Sounds, wie der Mainboard-Hersteller mit diversen Auflagen des Xonar-Chips in der Vergangenheit bewies.

DER „KLASSISCHE" WINDOWS-DESKTOP

Der Bootvorgang wird bei Windows 8 zwar schneller, erfordert aber mindestens einen zusätzlichen Klick. Desktop und Explorer sind bei Windows 8 wie eine App vom Startbildschirm (der mit den „Kacheln") aus zu erreichen – ein direkter Start in den gewohnten Desktop ist zumindest in der Preview-Version nicht möglich.

Das Startmenü ist wie eingangs erwähnt einem schlichten Windows-Button gewichen, der erneut den Kachel-Bildschirm aufruft – dieser dient quasi als Schaltzentrale des neuen Windows. Auch die Windows-Taste führt dorthin. Wichtige Befehle wie die Suche sind entweder über die bekannten Kürzel wie „Windows-Taste" + „F" oder über eine Minileiste am unteren linken Bildrand zu erreichen. Die Leiste – oder vielmehr die darin enthaltenen Symbole – nennt Microsoft „Charms". In der aktuellen Variante gibt es fünf davon: je eines für die Suche, den Direktzugriff auf die Systemeinstellungen, den Zugriff auf angeschlossene Geräte, die Verbindung zu sozialen Netzen sowie den allgegenwärtigen „Zurück zum Startbildschirm"-Button. Im Wesentlichen funktionieren Desktop und Anwendungen aber genau wie unter Windows 7. Nach dem Start der Anwendung auf dem Desktop vergisst man schnell, dass man eigentlich mit dem Nachfolger arbeitet.

NÜTZLICHE FUNKTIONEN

Am Betriebssystem selbst hat Microsoft nur kosmetische Korrekturen vorgenommen und das eine oder andere nützliche Feature eingebaut. Per Software-Reset-Schalter lässt sich der PC in den Zustand nach der Installation zurückversetzen. Wenn alle wichtigen Daten eines Tages wirklich nur noch online gespeichert sind, wäre der PC etwa nach einem Virenbefall im Nu wieder voll funktionsfähig. Eine weitere Neuerung betrifft die Anmeldung am Rechner. Statt ein Passwort einzutippen, wird es künftig auch möglich sein, eine Figur oder ein Symbol mit den Fingern zu zeichnen.

INTERNET EXPLORER 10/11

Mit Windows 8 erneuert Microsoft auch die Versionen des Internet Explorer – Nummer 10 bzw. 11 wird dann an den Start gehen. Die wesentlichen Neuerungen betreffen die Pad-Kompatibilität. Mit Handgesten wird es dann möglich sein, durch die History zu browsen oder eine Leiste einzublenden, in die man unter anderem eine Adresse eintippen kann. In der Metro-Version (vom Startbildschirm aus aufrufbar) unterstützt der IE übrigens keine Plug-ins und damit auch kein Flash. Microsoft will damit offenbar Sicherheitslücken schließen, noch bevor sie auftauchen.

WINDOWS 8: EIN ERSTES FAZIT

Den eingangs erwähnten „Windows 95"-Effekt können wir nur teilweise bestätigen. Anfangs fühlte sich der App-Teil des brandneuen Betriebssystems eher so an wie nach dem Wechsel von Windows zu DOS – es gibt immer nur eine geöffnete Anwendung, Riesen-Bildschirme mit wenig Information, Klötzchengrafik, dabei aber ein schön flottes Ansprechverhalten.

Man fragt sich, welchen Grund ein derzeit zufriedener Windows-7-Nutzer haben sollte, den Nachfolger zu kaufen, der laut offiziellen Aussagen 2012 erscheint. Hierfür hat sich Microsoft noch ein Gimmick für Spieler aufgehoben. Das Spielenetzwerk „Xbox Live" wird künftig nicht mehr nur Konsolenspielern offenstehen: Entsprechende Zugänge werden nach den aktuellen Plänen von Microsoft auch über den Windows-8-Startbildschirm möglich sein. So kann man nicht nur gegen Konsolenspieler antreten, sondern auch auf „in der Cloud" gespeicherte Spielstände zugreifen. ❑

Direct X 11.1

Was sich bei der Grafik-Schnittstelle ändert

Die letzten Windows-Versionen nutzte Microsoft auch zur Veröffentlichung einer neuen Hauptversion der Direct-X-Technologie (Windows Vista: Direct X 10; Windows 7: Direct X 11). Windows 8 dagegen wird sich nach derzeitigem Stand mit einer moderaten Erweiterung auf Direct X 11.1 begnügen.

STEREOSKOPIE-SUPPORT

Die für den Spieler am leichtesten ersichtliche Erweiterung ist die direkte Unterstützung von Stereoskopie bei der 3D-Darstellung. Dies ist jedoch auch schon mit aktuellen Direct-X-Versionen möglich. Bisher mussten dafür allerdings herstellerspezifische Erweiterungen verwendet werden und so war es primär vom Entwickler abhängig, auf welcher Hardware eine dreidimensionale Darstellung möglich war. Mit Direct X 11.1 ist dies nun herstellerunabhängig machbar.

Damit wären die offensichtlichen Verbesserungen allerdings auch schon abgehandelt. Daneben gibt es aber noch eine Reihe von Erweiterungen, die sich in zwei Gruppen einteilen lassen: Zum einen erlaubt Microsoft durch neue Funktionen eine effektivere Nutzung des Grafikchips. Damit wird der Datenaustausch zwischen Prozessor und Grafikhardware verbessert und eine weitere Vereinheitlichung der Shaderfunktionalität erreicht. Auf der anderen Seite finden Grafikprogrammierer Erweiterungen, die auf den ersten Blick wie ein Rückschritt wirken.

EINE FÜR ALLE

Während Microsoft beim Übergang von Direct X 9 zu Direkt X 10 vollständig auf Texturformate mit 16 Bit pro Farbwert verzichtete, werden diese nun wieder eingeführt. Der Grund ist primär darin zu suchen, dass Windows 8 auch auf mobiler Hardware mit leistungsschwächeren Komponenten zum Einsatz kommen soll. Bislang wurde dafür zur Verwendung von Direct X 9 geraten, mit Windows 8 will Microsoft aber Direct X 11 respektive 11.1 zur Haupt-Grafikschnittstelle (API) für alle Arten von 3D-Anwendungen machen.

Diese Vorstellung zeigt sich auch in zwei zentralen Entscheidungen. So soll Windows 8 für ARM-Prozessoren keine Unterstützung von älteren Direct-X-Versionen enthalten. Die zweite Entscheidung betrifft das App-Konzept: Die Verwendung älterer Versionen innerhalb von Metro-Anwendungen ist demnach nicht erlaubt.

UNTERSTÜTZTE VERSIONEN

Bei Desktop-Anwendungen für x86-Prozessoren ist die Situation ein wenig anders. Windows 8 wird hier volle Kompatibilität zu älteren Direct-X-Versionen bieten. Trotzdem sollen auch hier neue Anwendungen und Spiele nur noch die Direct-X-11- und -11.1-API nutzen. Dennoch erlaubt auch Direct X 11.1 die Verwendung älterer Hardware. Der kleinste dabei unterstützte Level entspricht der ersten Direct-X-9-Hardwaregeneration (Shader-Modell 2.0). Windows 8 selbst ist ein wenig anspruchsvoller. In einem zertifizierten System muss sich mindestens eine Grafiklösung auf der letzten Generation von Direct X 9 (Shader-Modell 3.0) befinden.

ENTWICKLERSUPPORT

Im Rahmen der Entwicklerversion von Windows 8 ist auch Direct X 11.1 verfügbar. Die neuen Funktionen sind jedoch aufgrund fehlender Treiber aktuell (noch) nicht nutzbar. Zudem ist zu erwarten, dass kein derzeit verfügbarer Grafikchip alle Funktionen erfüllen kann. Damit ist ein reiner DX11.1-Betrieb nicht machbar. Es wird jedoch – mit entsprechenden Treibern – die Möglichkeit geben, auch im Featurelevel-11-Modus optional auf einige dieser neuen Funktionen zuzugreifen.

Hier bleibt jedoch abzuwarten, inwieweit die Hardware-Hersteller Support bieten und die Entwickler diesen nutzen werden. Letztere werden sich im Bezug auf die neue Direct-X-Version zum aktuellen Zeitpunkt wahrscheinlich sowieso noch zögerlich verhalten. Denn neben dem noch unbekannten Verkaufstermin von Windows 8 gibt es auch keine klare Aussage darüber, ob es für ältere Windows-Versionen ein Update geben wird. Es ist jedoch mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit davon auszugehen, dass mit dem Erscheinen von Windows 8 Direct X 11.1 zumindest für Windows 7 verfügbar gemacht wird. ❑

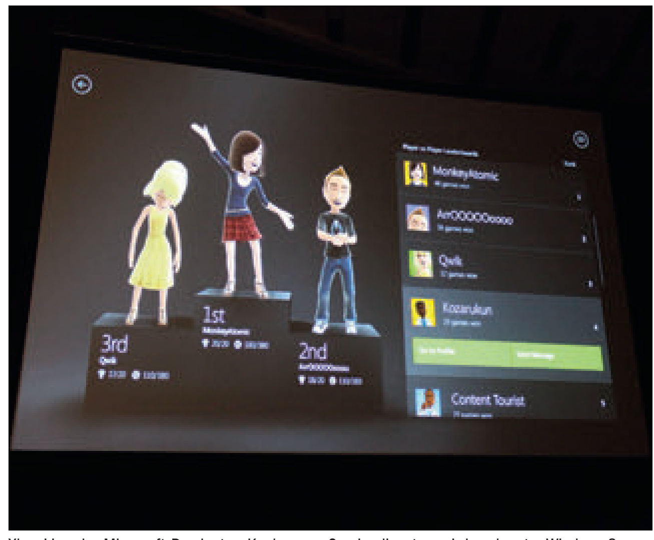


Bild: Golem.de

Xbox Live, das Microsoft-Pendant zu Konkurrenz-Gamingdiensten, wird auch unter Windows 8 verfügbar sein. Microsoft hat auf jeden Fall auch den Spieler im Visier.

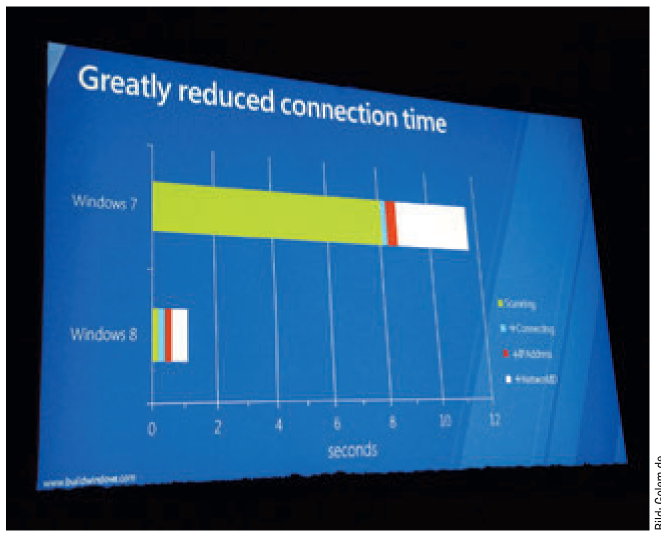


Bild: Golem.de

Auch die Verbindungsaufbauzeit in Netzwerken soll sich dramatisch verringern, wie in einer Präsentation bei der BUILD-Konferenz (13. bis 16. September 2011) zu sehen war.

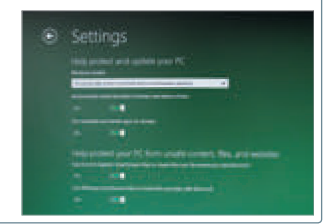
WINDOWS 8: AUSWAHL DER WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

Was hat Windows 8 dem zufriedenen Windows-7-Nutzer Neues zu bieten? Wird sich ein Umstieg wirklich lohnen? Hier die Neuerungen von Windows 8:

TOP-NEUERUNGEN:
- Schnellerer Start
- Multicore-Unterstützung beim Systemstart
- „Reset"-Funktion
- USB-3.0-Support
- ARM-Unterstützung



SONSTIGE SYSTEMNAHE NEUERUNGEN
- Sound/Hardware
- Direct X 11.1
- Metro-Oberfläche
- Internet Explorer 10



SONSTIGE DESKTOP-NEUERUNGEN
- Anmeldung mit Gesten
- App-Kiosk von Microsoft
- Charms-Leiste
- Ribbons im Explorer



Hardware-Fresser in spe vorgestellt

Von: Frank Stöwer

Mit Battlefield 3, Metro: Last Light oder Batman: Arkham City kündigen sich Spiele an, die Ihre Hardware ans Limit bringen.

In den Zeiten der immer populärer werdenden Crossplatform-Entwicklung freuen sich PC-Spieler über jeden neuen Titel, der die technischen Möglichkeiten ihrer Spielemaschine voll ausnutzt. In der Regel sieht dann die PC-Version dank neuester DX11-Grafiktechnik, konsequenter Mehrkernunterstützung oder hochwertiger Physikeffekte deutlich hübscher aus als das Konsolen-Pendant. Doch dieser optische Vorteil hat seinen Preis: Während kommende Crossplatform-Produkte wie **Modern Warfare 3** auch mit älterer Hardware auf dem PC noch in der vollen Detailpracht laufen werden, verlangen die für die PC-Technik optimierten Vertreter wie **Battlefield 3** nach sehr potenter Hardware. So überlegen viele Spieler schon jetzt, ob sie ihren Rechner aufrüsten müssen, damit er den Anforderungen kommender Hardware-Fresser, die wir Ihnen in diesem Artikel vorstellen, gewachsen ist.

FORDERNDES SCHLACHTFELD

DICEs neuer Ego-Shooter **Battlefield 3** ist ein echtes Paradebeispiel für einen Titel, dessen PC-Version so gut wie jede moderne Technik nutzt, die mit der Plattform zur Verfügung steht. Nicht zuletzt hat der Entwickler schon mehrmals betont, dass der PC die „Lead Platform" sei. Der Renderer der neu entwickelten Frostbite-2.0-Engine, den DICE vom Forward auf das per Compute Shader berechnete Tile Based Deferred Lighting (TBDL) umstellte, unterstützt DX11, eine DX9-Unterstützung wird laut DICE nicht mehr angeboten. Weitere technische Highlights, die Ihre Grafikkarte an die Leistungsgrenze treiben könnten, sind die sehr hohe Anzahl an Lichtquellen samt Schatten und Geometrie, die indirekte Echtzeitbeleuchtung (Global Illumination), die mit einem eigens programmierten Algorithmus (Analytical AO) unterstützte Radiosität (Enlighten) durch Umgebungsverdeckung sowie die Volumenstreuung (Subsurface Scattering). Dazu kommen moderne Grafiktechniken wie die sehenswerte Partikelbeleuchtung, das Displacement Mapping (mehr Details dank mehr Geometrie) sowie mehrere sehr hochwertige Kantenglättungsverfahren (MSAA, SRAA, FXAA und TSSAA), die mit Sicherheit nach einer High-End-Grafikkarte wie der GTX 580 oder HD 6970 verlangen.

Da DICE schon im Vorfeld eine nahezu lineare Skalierung mit bis zu acht Prozessorkernen verspricht, sollte sich für **Battlefield 3** das Aufrüsten von einem Vierkernprozessor auf ein Modell mit sechs (Phenom II X6) oder mehr Kernen (Bulldozer, Sandy Bridge mit SMT, Sandy Bridge E) lohnen. Bereits **Bad Company 2** profitiert von vielen CPU-Kernen, sodass die Fps-Leistung beim Wechseln von vier auf sechs Leistungszentralen um 24 Prozent ansteigt. Zu den Aufgaben, die der Prozessor von der Frostbite-2.0-Engine aufgebrummt bekommt, gehören die Aufbereitung der bis zu 15.000 Objekte auf dem Schlachtfeld inklusive Culling sowie das Streaming der mehr als 1 Gigabyte an Daten enthaltenden Karten.

UNREAL-ENGINE 3 MIT DX11

Wie der erste Teil, **Batman: Arkham Asylum**, hat auch das im November erscheinende **Batman: Arkam City** für PC-Spieler wieder viele optische Schmankerl auf Lager, die auf der Konsole fehlen. Entwickler Rocksteady Studios übernimmt nämlich das im März 2011 veröffentlichte

DX11-Update für Epics Unreal Engine 3 und setzt die Grafikschnittstelle (API) beim ersten Unreal-Engine-Spiel mit DX11-Unterstützung gezielt für grafische Aufwertungen ein. Wie wir in einem Interview mit dem technischen Direktor Ben Wyatt erfahren (siehe Interview rechts), sorgen Tessellation und Displacement Mapping sowohl für mehr Geometrie, ergo mehr Details bei Gebäuden, Rankengewächsen und anderen organischen Formen, als auch für glatte Kanten bei den Silhouetten vieler Objekte. Wie Ben Wyatt weiter ausführt, habe man auch den ursprünglichen SSAO-Algorithmus per DX11 aufgewertet und setze DX11-Compute-Shader zur schnelleren Berechnung der Umgebungsverdeckung mit einer besseren Qualität ein, die besonders bei Objekten wie Trümmern, Blattwerk oder Papierfetzen sichtbar werde, wenn diese am Boden liegen oder darüber schweben. Darüber hinaus ermöglicht DX11 das flotte und unkomplizierte Rendern sogenannter Contact Hardening Soft Shadows für den vom Spieler gesteuerten Charakter (Batman/Catwoman).

Während die DX11-Optik in **Batman: Arham City** wohl von einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse wie einer GTX 560 Ti gestemmt werden kann, wird deren Leistung nicht ausreichen, wenn man auch auf die ausschließlich von Nvidia-Grafikchips unterstützten und berechneten Physx-Effekte (Physx SDK 2.8.4.) nicht verzichten will. Wie Ben Wyatt berichtet, erwarten den Spieler mit GPU-Physx realistisch umherfliegende Trümmer, Blätter und Papier, eine Stoffsimulation für die Kleidung vieler Pixelakteure sowie generell mehr zerstörbare Objekte. Die Kombination aus GPU-Physx und der vollen DX11-Detailpracht inklusive Kantenglättung schafft unserer Prognose nach aktuell nur eine GTX 580.

MINDESTENS SO HARDWARE-HUNGRIG WIE DER VORGÄNGER

Mit **Metro 2033** lieferte Entwickler 4A Games im März 2010 einen für damalige Grafik-Hardware schwer verdaulichen Brocken ab. Wie es aussieht, tritt **Metro: Last Light** in die Fußstapfen seines Vorgängers, denn die auf der Gamescom 2011 gezeigte E3-Demo veranschaulichte te eindrucksvoll das Potenzial des DX11-Renderers der optimierten 4A-Engine. Wie bei **Battlefield 3** wird die Beleuchtung per Deferred Shading inklusive Umgebungsverdeckung (Screen-Space Ambient Occlusion) und Volumenstreuung (Sub-Surface Scattering) inszeniert, die Texturen sind größtenteils sehr hoch aufgelöst und mit Parallax Occlusion Mapping verziert. Klassisches Multisampling-AA oder Shader-basierendes Analytical-AA (samt Schärfe-Filter) garantiert ein ruhiges Bild und Tessellation verfeinert die Geometrie der Levels, der Waffen sowie der Figuren. Für das cineastische Flair von **Metro: Last Light** sind die per Direct Compute berechnete Tiefenunschärfe sowie die Bewegungsunschärfe für Objekte verantwortlich.

Da 4A Games, wie schon bei **Metro 2033**, wieder GPU-beschleunigte Physx-Effekte ins Spiel packt, steigen die Anforderungen an eine Nvidia-Grafikkarte noch weiter. Für die flüssige Darstellung der auf einer aufwendigen Physiksimulation basierenden Grafik-Gimmicks wie im Fahrtwind flatternder Stoffe, zerstörbarer sowie mit physikalischen Eigenschaften versehener Wände, Holzverschläge, Säulen und dergleichen kam im Vorführ-PC bei der diesjährigen Gamescom eine Geforce GTX 590 zum Einsatz. Das ist ein erstes Indiz dafür, dass hier, ähnlich wie bei **Batman: Arkham City**, die Geforce GTX 580 eine gute Aufrüstempfehlung sein wird.

PERFORMANCE, DIE KOSTET

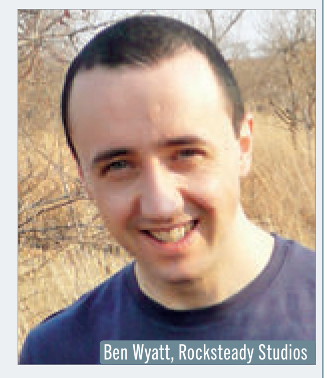
Anders als viele der hier vorgestellten, die Hardware stressenden Titel setzt **Skyrim**, der mittlerweile fünfte Teil der **The Elder Scrolls**-Reihe, die DX11-Compute-Shader nicht für spezielle Optikaufwertungen, sondern nur für eine bessere Performance ein. Trotzdem könne der PC-Spieler, wie Bethesdas Vizepräsident Pete Hines uns bei einer **Skyrim**-Präsentation an der Xbox 360 auf der Gamescom versichert, eine im Vergleich zur Konsolenfassung deutlich aufgehübschte Variante erwarten. So seien laut Pete Hines die Texturen am PC sichtlich hochauflösender und das Streaming falle weniger auffällig aus. Damit Haare sowie Laubwerk bei der Darstellung so wenig wie möglich flimmern, unterstütze die PC-Version definitiv klassisches MSAA, zusätzlich experimentiere man derzeit mit verschiedenen Kantenglättungsmodi. Ein weiterer PC-Vorteil sei die Möglichkeit, die Settings deutlich höher zu treiben.

INTERVIEW MIT BEN WYATT

„GPU-Physx steigert den Realismusgrad des Spiels“

PC Games: Welche der verschiedenen APEX-Module kommen in eurem Spiel zum Einsatz?

Ben Wyatt: In der PC-Version von **Batman: Arkham City** kommt APEX Destructables für alle zerstörbaren Elemente im Spiel zur Anwendung – inklusive Mauern und Objekten, die während der Kämpfe niedergerissen werden. APEX Clothing verleiht der Kleidung vieler Charaktere einen realistischen Look und simuliert die Physik von Papier oder Blättern. Des Weiteren ist die Stoffsimulation bei allen Plattformen in vielen der Zwischensequenzen zu sehen.


Ben Wyatt, Rocksteady Studios

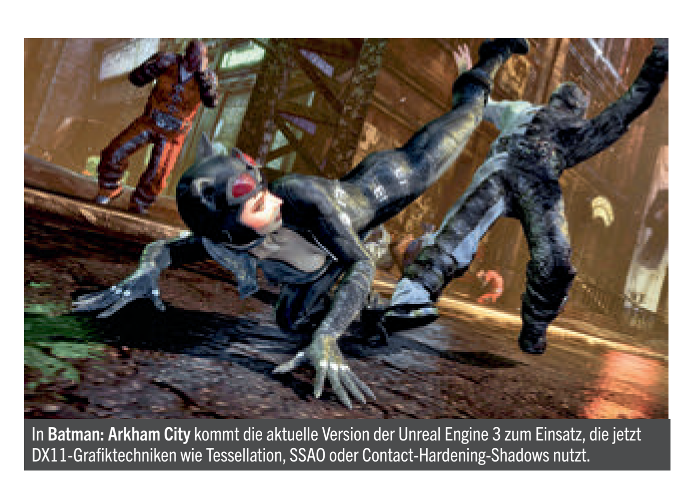
PC Games: Worin besteht der optische Unterschied zwischen der per CPU und GPU berechneten Physik?

Ben Wyatt: Die in der PC-Fassung zusätzlichen, per GPU-Physx berechneten Physikeffekte steigern sichtbar den Realismusgrad des Spiels. Kämpft der Spieler als Batman oder Catwoman gegen das Böse, so kann er beobachten, wie Mauern einstürzen, Trümmer und Papierfetzen umherfliegen, Rauch realistisch reagiert und die Kleidung der Kontrahenten sich physikalisch korrekt bewegt.

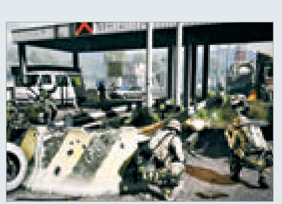
PC Games: Auf welche optisch aufwendigen Physik-Effekte müssen Spieler mit Ati-Karten verzichten?

Ben Wyatt: Alle Physx- und APEX-Features können sowohl vom Prozessor als auch von Nvidia-Grafikchip berechnet werden. Allerdings ist zu erwarten, dass der Titel ohne Nvidia-GPU-Beschleunigung deutlich langsamer laufen wird, wenn zusätzliche Physx-Effekte zugeschaltet werden.


Die technische Basis von **Oil Rush**, das Echtzeitstrategie mit Tower Defense mischt, ist die Unigine-Engine. Diese treibt mit DX11-Tessellation High-End-Karten an ihre Grenzen.


In **Batman: Arkham City** kommt die aktuelle Version der Unreal Engine 3 zum Einsatz, die jetzt DX11-Grafiktechniken wie Tessellation, SSAO oder Contact-Hardening-Shadows nutzt.

AUFRÜSTEN ERWÜNSCHT: DIESE TITEL WERDEN IHREN PC FORDERN

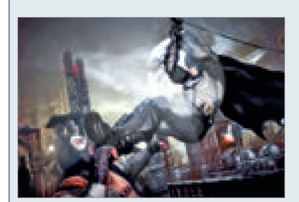


BATTLEFIELD 3

Genre/Termin: Ego Shooter/27.10.2011

Technik: Frostbite 2.0-Engine, u. a. mit Deferred Lighting, DX11, Multicore-Optimierung

Hardware-Empfehlung*: Ph. II X6 1100T BE/Core i7-2600K, HD 6970/GTX 580, 8 GB RAM

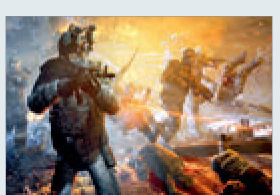


BATMAN: ARKHAM CITY

Genre/Termin: Action Adventure/Nov. 2011 (PC)

Technik: UE3 (neueste Version) mit GPU-Physx und APEX, DX11 (Tessellation, Compute Shader)

Hardware-Empfehlung*: Phenom II X4 975 BE/Core i5-2500K, Geforce GTX 580 (GPU-Physx)

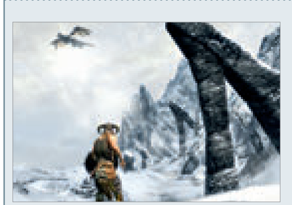


METRO: THE LAST LIGHT

Genre/Termin: Ego-Shooter/2012

Technik: 4A-Engine, u. a. Deferred-Shading, GPU-Physx, DX11 (Tessellation, Direct Compute)

Hardware-Empfehlung*: Phenom II X4 975 BE/Core i5-2500K, GTX 580/590 (GPU-Physx)

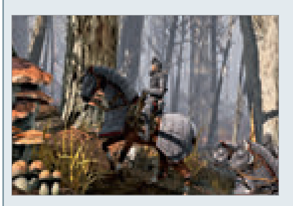


THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Genre/Termin: Rollenspiel/11.11.2011

Technik: Creation-Engine mit MSAA, großen Shadow-Maps, hoher Sichtweite und DX11

Hardware-Empfehlung*: Phenom II X4 975 BE/Core i5-2500K, HD 6950/GTX 570

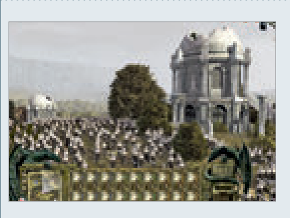


THE WAR OF THE ROSES

Genre/Termin: Echtzeitstrategie/Q1 2012

Technik: Bitsquid-Engine mit DX11 (Tessellation, Displacement-Mapping, Compute Shader)

Hardware-Empfehlung*: Phenom II X6 1100T BE/Core i7-2600K, HD 6870/GTX 560 Ti

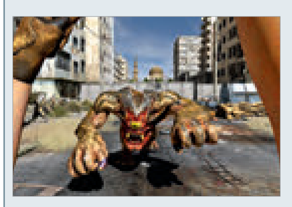


KING ARTHUR 2

Genre/Termin: Rollenspiel-Strategie/Q1 2012

Technik: Von Neocore entwickelte Engine mit DX11-Compute-Shadern (Sichtweite, Terrain)

Hardware-Empfehlung*: Phenom II X6 1100T BE/Core i7-2600K, HD 6870/GTX 560 Ti



SERIOUS SAM 3 BFE

Genre/Termin: Ego-Shooter/November 2011

Technik: Serious Engine 3; der DX9-Renderer beherrscht u. a. POM, SSAO, DoF, Soft-Shadows

Hardware-Empfehlung*: Ph. II X4 965 BE/Core i5-2400, HD 6970/GTX 580 für 4x SSAA



MAX PAYNE 3

Genre/Termin: Action/März 2011

Technik: Neueste Version der RAGE-Engine, Natural Motions Euphoria (Physik/Animation)

Hardware-Empfehlung*: Phenom II X4 980 BE/Core i7-2600K, HD 6970/GTX 570, 8 GB RAM

* Die Hardware-Empfehlungen basieren auf den Schätzungen der Redaktion.

Das betreffe nicht nur die Auflösung, sondern auch die Sichtweite – selbst das Modifizieren einer Ini-Datei soll erneut möglich sein. Dazu plane man noch, die Größe der Shadowmaps zu erhöhen und eventuell die Kanten der Schattentexturen zu filtern. Da man auf DX11-Tessellation verzichtet, verleiht Parallax Mapping den Texturen teils ein plastisches Aussehen. Ob in **Skyrim** Umgebungsverdeckung zu sehen sein wird, konnte uns Pete Hines nicht beantworten. Fest steht aber schon jetzt, dass gerade bei einer hohen Auflösung und einem hohen Grad an MSAA oder alternativer Kantenglättung ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse wie die GTX 470/560 oder HD 6870 überfordert sein dürfte. Mit einer GTX 570 oder HD 6950 dagegen sollten Sie auf der sicheren Seite sein.

FÜR STRATEGEN: PC-EXKLUSIV MIT MODERNSTER TECHNIK

Ein Genre, das traditionell auf dem PC zu Hause ist, sind (Echtzeit-)Strategiespiele. Dass die Entwickler Gebrauch von modernsten DX11-Rendertechniken machen, ist erst seit kurzer Zeit zu beobachten. So nutzte **Civilization 5** (September 2010) beispielsweise als erster Titel Tessellierung zur Entlastung des Prozessors bei der Geländedarstellung und Compute-Shader zur Verbesserung der Texturkomprimierung. Wie Entwickler Creative Assembly bei dem gut ein halbes Jahr später veröffentlichten **Shogun 2: Total War** setzte auch Firaxis bei **Civ 5** zusätzlich auf eine konsequente Mehrkernunterstützung.

Eine stark auf Multicore getrimmte Technik im Hintergrund verspricht auch das aus Fatshark und Paradox Interactive bestehende Entwicklerduo für **The War of the Roses**. Als technisches Fundament des Echtzeitstrategiespiels dient die Bitsquid-Engine, die bereits bei der DX11-Techdemo **Stone Giant** zum Einsatz kommt. Der Direct-X-11-Renderer der Engine bietet unter anderem Compute Shader für die Tiefenunschärfe sowie Tessellation und Displacement Mapping. So könnte **The War of the Roses**, das eine Singleplayer-Kampagne mit Multiplayer-Schlachten für bis zu 64 Spieler verbindet, ähnlich wie damals **Shogun 2: Total War** die Hardware von Strategie-Fans an ihr Leistunglimit bringen. Das Aufrüsten auf mindestens eine GTX 560 Ti/HD 6870 sowie ein Sechs- oder Achtkern-Prozessor wären hier sicherlich sinnvoll. Dasselbe gilt für den zweiten Strategietitel mit DX11-Engine, den Paradox Interactive in der Mache hat und der im ersten Quartal 2011 exklusiv für den PC erscheinen wird: **King Arthur 2**, Nachfolger des als The Roleplaying Wargame bezeichneten Genre-Mix **King Arthur**, besitzt einen von Neocore selbst entwickelten Leistungsmotor, der auch DX11-Grafikkarten ausnutzt. Das ideale Einsatzgebiet für die DX11-Rendertechniken wären die Darstellung der Kombattanten bei Massenschlachten und der hohen Sichtweite sowie die effiziente Berechnung des Terrains über Compute Shader.

WEITERE AUFRÜSTKANDIDATEN

Mit der Rockstar Advanced Game Engine (RAGE) hat Rockstar eine Basistechnik programmiert, die sich sowohl für die bevorzugte Entwicklung von Konsolenspielen als auch für PC-Portierungen eignet. Wie wir bei der PC-Fassung von **GTA 4** feststellten, skaliert Rockstars Spielemotor sehr gut mit Mehrkernprozessoren, stresste Grafikkarten vor allem mit seiner Schattendarstellung und verlangte nach viel Arbeitsspeicher. Da Rockstar Leeds für die PC-Version des vom Team Bondi für die Konsole entwickelten und Ende Mai veröffentlichten **L.A. Noire** diese Basistechnik übernimmt, kann man davon ausgehen, dass die Hardware der PC-Spieler wieder strapaziert wird – zumal die Macher grafische Verbesserungen ankündigen. Ein weiterer kommender Titel mit der aktuellen RAGE-Version ist **Max Payne 3**. Mit Ausnahme der Tatsache, dass Rockstar die weiterentwickelte Physikengine von Natural Motion, Euphoria, einsetzen will, ist noch wenig über die Technik des Actionspiels bekannt; die Hardware-Anforderungen dürften aber mindestens auf dem Niveau von **L.A. Noire** liegen.

Eine Sonderstellung nimmt der Spaß-Shooter **Serious Sam 3 BFE** ein. Während für den Optik-Bombast des DX9-Renderers, u. a. Parallax Occlusion Mapping, SSAO, Soft Shadows und Tiefen- sowie Bewegungsunschärfe, eine GTX 560 oder HD 6870 reicht, müssen Fans der sehr hochwertigen Supersampling-Kantenglättung schwerere Geschütze wie eine GTX 580 oder eine HD 6970 auffahren. ❑

Mifcoms High-End-Gaming-PC im Test

Von: Frank Stöwer

Schön und schnell: Dieser PC ist voll spieletauglich und sieht auch noch gut aus.

Das futuristisch wirkende Gehäuse macht Mifcoms Spielemaschine zum Hingucker. Auch der Blick ins Innere des sehr hochwertigen und mit nützlichen Features wie einer Lüftersteuerung, vielen Einbaumöglichkeiten für Lüfter und Laufwerke sowie einem USB-3.0-Verlängerungskabel ausgestatteten Next Phantom in weiß-roter Sonderausführung lässt die Herzen hardwarebegeisterter Spieler höher schlagen. Die Rechenzentrale des Mifcom-Spielerechners ist ein ab Werk auf satte 4,4 Gigahertz übertakteter Core i5-2600K (Gewährleistung bleibt erhalten!). Die CPU wird von dem mit sechs Doppel-Heatpipes bestückten Prolimatech Megahalems ausreichend und dank des an den Kühlkörper montierten Enermax Cluster UCCL12PWM (120-mm-Lüfter) auch sehr leise gekühlt. Dazu kommen hochwertige Komponenten wie die 64-Gigabyte-SSD von Crucial, ein 2x-4-Gigabyte-Speicherpärchen mit Kühlrippen von Corsair sowie die Asus-P8P67-Pro-B3-Hauptplatine, die sehr viele interne und externe Anschlüsse sowie Bluetooth bietet.

Der Hauptgarant für die exzellente Spieleleistung ist jedoch die GTX 580 Phantom 3 von Gainward. Die schnellste Einchip-Grafikkarte am Markt ist jedem aktuellen DX11-Titel gewachsen. Das viele Spieler zum Aufrüsten veranlassende **Battlefield 3** sollte mit Mifcoms PC-Paket ebenfalls sehr gut, jedoch in einer Full-HD-Auflösung mit Kantenglättung nicht optimal laufen.

Die sehr gute Spiele-Performance hat jedoch mehrere Haken. Zum einen zieht das Gerät unter Volllast 400 Watt aus der Steckdose, zum anderen greift die Lüftersteuerung im 3D-Betrieb nicht mehr und die Geräuschkulisse schwillt auf 6,1 Sone an. Außerdem ist der PC nicht gerade günstig. ❑

SYSTEM CORE I7-2600K OC 4.4GHZ – GTX580

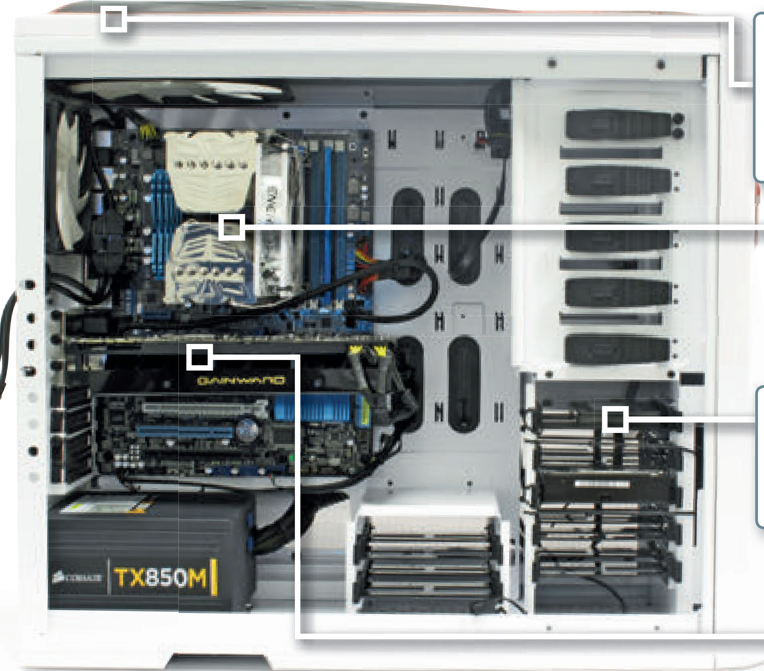
Hersteller (Webseite)	Mifcom (www.mifcom.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.709,-/befriedigend
Garantie/Rückgaberecht	24 Monate/k.A.
Ausstattung	
Prozessor	Core i5-2600K @ 4,4 GHz (mit Gewährleistung!)
Grafikkarte	Gainward Geforce GTX 580 Phantom 3 (1.536 MB VRAM)
Hauptplatine	ASUS P8P67 Pro B3 (LGA1155/P67 B3-Stepping, 4x USB 3.0, 12x USB 2.0, 2x SATA 6 GB/s, 4x SATA 3GB/s)
Festplatte/SSD	Western Digital Caviar Black (WD1002FAEX) 1000 GB/ Crucial M4 SSD 64 GB
Speicher	2x Corsair Vengeance DIMM (CML8GX3M2A1600C9B), 2x 4 GB DDR3-1600 (9-9-9-24), insgesamt 8 Gigabyte
Netzteil	Corsair TX-M Modular 850 W ATX 2.3
CPU-Kühler	Prolimatech Megahalems inkl. Enermax-Cluster-Lüfter
Gehäuse	NZXT Phantom Sonderedition White/Red (5x Lüftersteuerung, I/O Panel mit 2x USB 2.0, 1x eSATA, 1x Audio IN/OUT
Optisches Laufwerk	LG CH10LS20 Blu-ray Combo
Gehäuselüfter	120 mm hinten, 120 mm vorne, 200 mm oben sowie 2x 120 ins vordere Seitenteil eingebaut
Betriebssystem	Windows 7 Home Premium 64 Bit
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)*	1,4 Sone/29,9 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)*	6,1 Sone/46,4 dB(A)
Temperatur 2D Grafikchip/CPU*	38/41,5 Grad Celsius
Temperatur 3D Grafikchip/CPU*	78/67,7 Grad Celsius
Leistungsaufnahme 2D	121,7 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufn. Anno 1404 (Loop)	Maximal 401 Watt
Spieleleistung Gesamtnote	Sehr gut
Aufrüstbarkeit	Sehr gut
Fazit	+ Spieleleistung Grafikkarte und Prozessor
	+ Ausstattung: SSD für das Betriebssystem
	- Hohe Leistungsaufnahme/Lautheit bei Last
	Wertung: 1,90

* Lüftersteuerung manuell auf minimale Drehzahl gestellt

SPIELETAUGLICHKEIT

	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	1.920 x 1.080
Crysis 2 (DX9 „Ultra")	grün	grün	grün
Crysis 2 (DX11 „Ultra")	grün	grün	grün
CoD: Black Ops (DX9, 4x AA)	grün	grün	grün
Dirt 3 (DX11, 4x AA)	grün	grün	grün
Dragon Age 2 (DX11, 4x AA)	grün	grün	grün
Battlefield 3 (DX11)*	grün	grün	gelb
Legende	Uneingeschränkt spielbar (grün)	Mit Detailreduktion spielbar (gelb)	Nicht spielbar (rot)

* Prognose, erstellt mit der Beta-Version



Durchdachtes, im Desktop-Betrieb leises Kühlkonzept mit Lüftersteuerung. Vier Lüfter versorgen das Innere des Towers mit Frischluft: ein 200-Millimeter-Lüfter auf der Oberseite, eine 120-Millimeter-Modell an der Front sowie zwei am Seitenteil befestigte 120-Millimeter-Propeller. Zusätzlich bläst ein 120-Millimeter-Lüfter die warme Abluft aus dem Gehäuse. Die Drehzahl der Lüfter lässt sich per Steuerung minimieren, dann ist der PC im 2D-Betrieb angenehm leise.

Core i5-2600K @ 4,4 GHz: Übertakteter Prozessor mit Spitzenkühler Mifcom nutzt den offenen Multiplikator des sonst mit 3,4 GHz rechnenden Core i5-2600K und übertaktet den Sandy-Bridge-Prozessor auf stolze 4,4 GHz. Dabei sorgt der mit einem leisen Enermax-120-Millimeter-Lüfter bestückte Prolimatech Megahalems für ausreichend Kühlung.

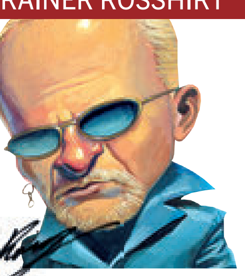
Solid State Disk mit 64 Gigabyte Kapazität für das Betriebssystem Für den optimierten Zugriff auf Betriebssystemdaten verbaut Mifcom zusätzlich zu der ein Terabyte großen, mechanischen SATA-Festplatte eine mit Flashspeicher bestückte SSD mit 64 Gigabyte Kapazität. Auf Letzgenannter sind nur das Betriebssystem sowie sämtliche beim Verkauf mitgelieferte Software installiert.

Geforce GTX 580 von Gainward mit leisem Phantom-Kühler Die GTX 580 ist aktuell nicht nur die schnellste Karte mit einem Grafikchip am Markt, sondern das Modell von Gainward besitzt auch einen leistungsstarken (nur 78 Grad GPU-Temperatur bei Last!) und leisen Kühler auf Axialbasis, der jedoch mehr als zwei PCI-E-Steckplätze belegt.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Immer wieder werden auf unserem Planeten neue, faszinierende Spezies entdeckt. Leider vergisst man bisweilen dabei, dass auch altbekannte Gattungen durchaus einer Betrachtung wert sind.“

Der gemeine Autofahrer ist eine extrem weit verbreitete Spezies, die zumeist in Ballungsräumen vorzufinden ist – ein sogenannter Zivilisationsfolger. Da er über keine einheitliche Brunftzeit verfügt, ist er eigentlich immer anzutreffen, sei es zum Zwecke der Nahrungsbeschaffung oder um geeignete Balzpartner zu finden. Sehen wir uns diese scheinbar gewöhnliche Gattung genauer an, fällt schnell auf, dass sie in vier Untergruppen unterteilt werden kann. Ein leicht erhöhter Aussichtsposten (Bürofenster, vierter Stock) kann hier wunderbar zur ungestörten Beobachtung genutzt werden. Ein noch nicht näher klassifiziertes Männchen der Gattung Autofahrer schnürt auf der Straße vor sich hin, blinkt kurz und begibt sich ohne viel Getue in sein Nest, den sogenannten Parkplatz. Ganz klar: Hier haben wir es mit einem Durchschnittsparker zu tun. Lei-der teilen sich sehr viele Exemplare solch einen Kobel, was immer wieder zu Revierstreitigkeiten unter den Autofahrerrüden führt. Aber nicht alle beteiligen sich an dem Kratzen und Beißen! Dazu gehören die sogenannten Kampfparker. Ist kein freier Unterschlupf verfügbar, bereichern sie ihre Umwelt, indem sie bisher unerschlossenes Gelände kurzerhand zu einem Parkplatz umfunktionieren. Oft fungieren sie damit als Wegbereiter und auch andere Untergruppen nutzen dann diese Refugien. Somit erfüllt der Kampfparker eine wichtige Funktion zum Wohle der ganzen Spezies. Kampfparker erkennt man meist an ihrem leicht ramponierten Blechkleid. Narben und Kratzer werden nicht schamhaft versteckt, sondern stolz zur Schau getragen. Gerne zwängt der Kampfparker sein Vehikel auch in kleinste Zwischenräume. Ob andere Artgenossen noch ihre Türen öffnen können, interessiert ihn dabei wenig, zumal er ja auch fast immer über eine ausladende Heckklappe verfügt, die ihm hier zwecks Ausstieg gute Dienste zu leisten vermag.

Von ganz anderem Kaliber ist da der Kunstparker. Bei ihm zählen nicht vordergründige Erfolge beim Kampf um die begehrten Plätze – ihm kommt es einzig darauf an, den Weibchen zu imponieren, indem er sein meist unterdurchschnittlich großes Blechkleid so positioniert, dass es am besten zur Geltung kommt. Gerne werden hier durch geschicktes Diagonalparken oder zentriertes Parken zwei Plätze belegt. Erfahrene Exemplare bringen es sogar fertig, mit nur einem Auto bis zu drei (!) Parkplätze zu blockieren. Natürlich ist dies nicht immer mit nur einem Versuch machbar, aber der Kunstparker hat Zeit und Geduld. Beim Studieren dieser Exemplare sollte man Geduld mitbringen, da sie Parkvorgänge gerne auf mehrere Minuten ausdehnen, während sie komplizierte mathematische Berechnungen anstellen, wie ein Maximum an Fläche mit einem Minimum an Auto okkupiert werden kann. Obwohl die Gattung der Kunstparker innerhalb der Autofahrer kein besonderes Ansehen genießt, findet man erstaunlich oft auch Autofahrerweibchen unter ihnen, was für den Balzerfolg alles andere als zuträglich ist.
Ein naher Verwandter des Kunstparkers ist der Showparker. Allerdings verdient er genau genommen diese Bezeichnung gar nicht, da es ihm keineswegs darum geht, sein Auto längerfristig abzustellen. Er benutzt sein schön ausgeschmücktes Schneckenhäuschen ausschließlich als Balzverstärker, platziert es in seiner unmittelbaren Nähe quasi als Lockvogel und harrt der Weibchen, die sich in Bälde um sein kostbares Stück scharen sollen und somit unvorsichtigerweise in seine Nähe kommen. Dieses Verhalten findet man auch bei manchen Arachnoiden. Aber dass es auf Weibchen genauso abschreckend wirkt wie Spinnen, hat der Showparker bisher noch nicht durchschaut und so sorgt der putzige Geselle dafür, dass wir auch weiterhin in Eisdielen und Straßencafés etwas zum Lachen haben.

Klappe!

„Da bekommt man doch Angst.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

erst einmal ein Lob an Ihre „Eat and read“-Ecke. Ich habe heute Ihr Rezept zubereitet und muss sagen, dass es echt gut schmeckt. Hier habe ich auch ein Bild davon.

Jetzt habe ich noch eine Frage: Das, was bei Rainers Einsichten steht, ist das wahr oder erfunden? Weil ich kann mir nicht vorstellen, dass Sie einen Grabstein in Ihrem Garten haben. Da bekommt man doch Angst, wenn man in den Garten geht?

Zu guter Letzt kommt noch eine kleine Beschwerde. Mich hat in dieser PC-Games-Ausgabe die Klappwerbung von Stronghold 3 gestört. Könnte man es nicht so machen. dass die Klappwerbung nach innen, also in die Zeitschrift, und nicht nach außen klappt? Ich hebe meine PC Games nämlich gerne auf, doch diese Ausgabe sieht schon so aus, als hätte sie den letzten Weltkrieg miterlebt, denn auf diese Weise entstehen immer so hässliche Eselsohren.

Mit freundlichen Grüßen:
Ann-Kathrin



Vielen Dank. Ich freue mich immer, wenn meine mit vollem Körpereinsatz eigenhändig getesteten Kochrezepte gut ankommen. Besonders schön finde ich es natür-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

lich, wenn ich vom Ergebnis auch ein Foto erhalte.

Zu der Sache mit dem Stein möchte ich anmerken, dass es sich hierbei keineswegs um eine erfundene Geschichte handelt und Großvaters alter Grabstein tatsächlich in meinem Garten liegt. Aufmerksame Zuschauer von „Rossis Welt“ konnten sogar schon mal einen Blick darauf werfen! Aber warum sollte man deswegen Angst bekommen? Es ist ja nun nicht so, dass auch noch der Großvater selbst darunter liegen würde. Pietätlos finde ich das auch nicht. Wäre es besser gewesen, den Stein einfach wegzuwerfen? Ich hege durchweg positive Erinnerungen an meinen Großvater. Manche Menschen heben sich in solchen Fällen halt die alte Uhr auf, die der Verblichene nun ja nicht mehr braucht, und ich eben seinen ausgedienten Grabstein.

Wenn man die Klappenwerbung so gestaltet hätte, dass sie in Seitenrichtung aufgeklappt werden könnte, wäre es keine Klappenwerbung, sondern eine schlichte Doppelseite. Hier wurde recht viel Geld ausgegeben, um die Werbung auffällig erscheinen zu lassen. Und es funktioniert offenbar auch prächtig, denn Sie können sich noch an den Gegenstand der Werbung erinnern. Mein persönliches Exemplar dieser Zeitschrift hat darunter keineswegs gelitten, obwohl ich es zusammen mit anderen Ausgaben in einem Schuber aufbewahre und schon mehrmals herausgenommen und darin gelesen habe. Wäre das schön gewesen, wenn man sich nach dem letzten Weltkrieg (den ich entgegen anderslautenden Gerüchten nicht selbst miterlebt habe) Sorgen um Eselsohren in Zeitschriften hätte machen müssen. Wenn Sie möchten, kann ich Ihnen aber gerne ein Set Eselsohrenverhinderer zuschicken (eine Rolle nahezu unsichtbares Klebeband).

Modefrage

„Ich habe eine ganz einfache Lösung.“

Hallo Rainer,

ich habe eine ganz einfache Lösung für dein Problem! Da es ja doch nicht ganz einfach scheint, eine geeignete Herrenhandtasche zu finden, wäre es vielleicht einfacher, seine mitnahmebedürftigen Gegenstände in der Handtasche seiner Freundin/Frau zu deponieren?

Gruß, Andreas

Was soll daran einfacher sein? Ich vermute, dass eine geeignete Partnerin keineswegs leichter zu finden ist als eine geeignete Tasche. Um nicht gesteinigt zu werden, gehe ich auf den Kostenfaktor sicherheitshalber gar nicht erst ein. Ständig eine Frau im Schlepptau haben zu müssen, erscheint mir auch keineswegs eine praktikable Methode. Die Frau/Freundin kann somit in keiner Weise eine geeignete Tasche ersetzen. Zwar sehen Herrenhandtaschen ausgesprochen übel aus, aber das tun manche Frauen/Freundinnen auch. Handtaschen sind zudem niemals launisch, wollen nie den Autoschlüssel, erzwingen keine Umwege über Schuhgeschäfte und nörgeln nicht. Ehe ich die letzte weibliche Leserin verscheuche, würde ich das Thema jetzt aber gerne beenden. Das Problem der Herrenhandtasche ist somit noch nicht gelöst.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Schöner messen

Manche wollen, sollen oder möchten ihren Blutdruck kontrollieren. Die handelsüblichen Geräte dafür verfügen allerdings über einen Nerd-Faktor, der gegen null tendiert. Man kann das allerdings auch stilgerecht mit seinen iPhone, iPad oder iPod erledigen. Dazu muss nur eine kostenlose App installiert und das „Withings Blutdruckmessgerät“ angeschlossen werden. Den Rest erledigt das iPhone/Pad. Okay, die Manschette muss man sich schon noch selbst umbinden. Die Daten kann man sich statistisch auswerten lassen – und wer möchte, verschickt sie ebenso automatisch per E-Mail an seinen Hausarzt. Ganz nebenbei erfährt man auch allerlei Wissenswertes rund um den Blutdruck.
Kontrollmessungen einer mir bekannten Krankenschwester ergaben, dass das Gerät sehr genau misst und Krankenschwestern meinen Blutdruck erhöhen.

http://www.getdigital.de



Bildquelle: www.getdigital.de

Genörgel

„Was es aber auf alle Fälle kostet, ist Ärger.“

Hallo Rainer,

wieder einmal blättere ich die PC Games durch, um Neues zu erfahren. Und dann sehe ich sie: eine unscheinbare Anzeige von Age of Empires Online mit dem (extra) klein geschriebenen Hinweis „Servicegebühren könnten anfallen“.

KÖNNTEN? Ach ja … ein Spiel von Microsoft … viele erfolgreiche Spiele kommen aus dieser Schmiede. Windows „Weihnachts“… äh, Millennium Edition … oder Vista (das ist indianisch und heißt übersetzt so viel wie „Es hätte auch klappen können“). Aber es ist wirklich traurig zu sehen, dass sich sogar die Entwickler selbst nicht sicher sind, ob das Spiel nun Geld kostet oder nicht. Was es aber auf alle Fälle kostet, ist Ärger. Bestimmt wurde eine Revival-Bluescreen-Funktion oder gar eine „Die Pyramide konnte nicht gebaut werden, weil der erforderliche Treiber … äh, Vorarbeiter fehlt“-Funktion eingebaut. Na ja, genug genörgelt.

Zum Gruße: Jochen

Ich habe nichts gegen Kritik, aber Nörgeln hat rein gar nichts mit Kritik zu tun – mit konstruktiver gleich gar nicht. Ich habe auch nicht die geringste Lust, auf das übliche Microsoft-Bashing einzugehen. Okay, Windows ME war nicht gerade ein Meilenstein, aber ich konnte eine ganze Weile damit leben. Auch Vista finde ich persönlich jetzt nicht so schrecklich, wie du tust. Auf einem meiner privaten Rechner verrichtet es nach wie vor seine Dienste und ist mir bisher kein einziges Mal unangenehm aufgefallen. Ich denke, dass es sich mit Windows genauso verhält wie mit McDonald's. Alle schimpfen darauf, aber trotzdem muss ich am Drive-in in der Schlange warten. Deiner E-Mail kann ich auch entnehmen, dass du am Spiel herummeckerst, ohne es jemals selbst gespielt zu haben. Somit verbuche ich deine Zeilen unter der Rubrik „unqualifiziertes Verspritzen von Gift und Galle“. Natürlich sind sich die Entwickler sicher, ob dieses Spiel Geld kostet oder nicht. Sie können es nur nicht pauschal beantworten, weil das jeder Spieler für sich selbst entscheiden muss. Nicht unüblich bei Free-to-play-Spielen und eigentlich auch sehr fair. Wenn du eine bessere Methode kennst – lass es die Welt wissen.

Eat and read

„Ich habe Ihnen jeweils ein Bild mitgeschickt.“

Lieber Herr Rosshirt,

nachdem ich seit Entstehen der Rubrik „Eat and read“ sämtliche Rezepte gesammelt, ausgeschnitten und laminiert hatte, habe ich nun auch endlich gemeinsam mit meiner Freundin eines der Rezepte ausprobiert. Unsere Wahl fiel auf „Rossis Hackbraten“. Dank des Rezepts ist dieser schnell gemacht und schmeckt sehr lecker. Ich habe Ihnen ein Bild mitgeschickt, damit Sie sich selbst mit fachmännischem Auge vom Ergebnis überzeugen können – und ebenso ein

Bild der verwendeten Zutaten für eine Vorher-Nachher-Gegenüberstellung.

Herzliche und sonnige Grüße aus Baden,
Björn





Gratuliere – sieht wirklich zum Anbeißen aus! Wenn ich solche Ergebnisse sehe, bin ich selbst ein wenig stolz auf diese Rubrik und natürlich ermutigt, sie auch weiterhin zu machen. Ich finde es immer wieder erstaunlich, dass man ohne jegliche Kochkunst und mit minimalem Aufwand leckere Sachen zaubern kann. Der Hackbraten ist übrigens auch eines meiner Lieblingsrezepte. Momentan bin ich übrigens gerade dabei, mein eher unterentwickeltes Wissen über Salate zu erweitern. Wenn du daran Interesse hast – und natürlich auch die anderen Leser –, lass es mich wissen.

Quiz



Hallo Rainer,

ich würde denken, nachdem der nette Mann auf dem Foto hinter einer hochkomplexen Kugelbahn steht, dass das euer Technikgenie ist. Mit anderen Worten: Das ist einfach euer Techniker. Richtig, oder?

Gruß, Dominik

Wie du dieser Ausgabe entnehmen kannst, handelt es sich bei dem netten Mann um einen unserer Praktikanten. Unsere Techniker sehen leider nicht ganz so jugendlich und unverbraucht aus. Lobend erwähnen sollte man noch, dass er die Kugelbahn eigenhändig zusammengebaut hat (der Praktikant, nicht der Techniker), was ein dummes Vorurteil entkräftet, das besagt, dass Praktis bei uns nur die miesen Arbeiten erledigen müssen. Ich habe zwar manchmal befürchtet, dass er sich dabei verletzen könnte, aber er hat es tatsächlich ohne fremde Hilfe und Verwundungen geschafft. Meinen Dank dafür noch einmal schriftlich.

Technische Frage

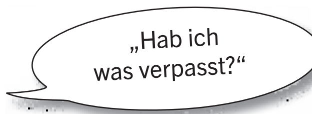
„Ich würde mich über eine Antwort freuen.“

Kann beim Transport eines PCs irgendwas kaputtgehen (z. B. die Festplatte Daten verlieren)? Ich würde mich über eine Antwort freuen.

André

Wenn Sie darauf achten, dass Sie den PC immer senkrecht stehend transportieren, haben Sie keinerlei Datenverlust zu befürchten. Wird er schräg transportiert, sammeln sich alle Daten in einer Ecke der Festplatte und können so zum berüchtigten Datenüberlauf führen. Aber jetzt im Ernst: Wenn Sie sich bei solch einer Frage auf die Antwort freuen, hätten Sie die Frage nicht ausgerechnet mir stellen sollen. Denn die Wahrheit ist: Selbstverständlich kann beim Transport eines PCs etwas kaputtgehen. Es gibt da unendlich viele Möglichkeiten! Sie könnten stolpern und den PC fallen lassen – eine nicht zu unterschätzende Gefahrenquelle, der schon unzählige Rechner zum Opfer gefallen sind. Wenn Sie den PC im Freien (also zu Fuß) transportieren und er über ein Metallgehäuse verfügt, sollten Sie unbedingt auf Gewitterwolken achten. Ein Blitzschlag führt nicht nur zum (wortwörtlich) blitzartigen Datenverlust, sondern auch oft genug zum vorzeitigen Ableben des Transportierenden. Überdenken sollte man auch die eingeschlagene Route. Führt diese durch die falsche Gegend, ist der PC danach zwar noch heil, aber weg – und der nette Räuber wird noch viel Spaß mit dem Gerät haben. Wenn also der PC nicht mehr eingeschaltet und das Netzkabel abgezogen ist, Sie die nötige Vorsicht walten lassen, den Wetterbericht vorher studiert haben, den Computer tagsüber transportieren, Gegenden mit ungewöhnlich vielen zwielichtigen Gestalten am Wegesrand meiden, sich stets über Wasser bewegen, keine verschwitzten Hände haben und nicht unter sporadischen Zuckungen leiden, könnte es unter Umständen klappen, den PC heil zu transportieren. Allerdings bleibt da noch genügend Raum für unvorhersehbare Ereignisse. Aus diesen Gründen würde ich Ihnen von einem Transport dringend abraten.

Biker?



Hallo PC Games,

wenn Rossi ein Biker ist, warte ich immer noch auf ein Rezept für Texas Chili! Ohne Gemüse, das ist doch klar! Oder hab ich was verpasst?

A. Scheller

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Benedict hat sich den ungemütlichsten Platz zum Lesen ausgesucht,



Julius den staubigsten,



und Tim den traurigsten.

Ich mag dieses Schubladendenken eigentlich nicht. Nur weil ich ein Motorrad habe, sehe ich mich noch nicht als Biker. Ich habe ja auch ein Auto und sehe mich nicht als Autofahrer. Ich hab zu viel Umfang, um noch in eine Schublade passen zu können. So – damit hab ich die ganzen Dickenwitze gleich vorweggenommen. Verpasst haben Sie bisher zwar jede Menge, aber kein Rezept für Texas Chili – das finden Sie in einer von mir leicht abgewandelten Version in dieser Ausgabe. Ich bin immer wieder überrascht, wie viele unserer Leser Interesse an Kochrezepten haben. Allerdings ist die Überraschung da eher angenehmer Natur.

Kristallgekugel

„sehr verwunderlich"

Hallo Herr Rosshirt,

sehr verwunderlich bzw. befremdlich finde ich das Fehlen jeglicher Meldung über den Tod von Steve Jobs. Ein solcher Pionier, auch wenn ich Apple nicht mag, hätte ein paar Zeilen verdient, auch in einer PC-Zeitschrift.

Enttäuscht, KingBuzzo

So ganz scheinen Sie nicht umrissen zu haben, wie eine monatlich erscheinende Zeitschrift funktioniert. Ich hätte Herrn Jobs' Ableben in einer Kristallkugel sehen müssen, um noch halbwegs zeitnah etwas dazu veröffentlichen zu können. Ich will seine Verdienste in keiner Weise schmälern, aber wenn Sie diese Zeitschrift in Händen halten, wurde wirklich schon alles über Herrn Jobs gesagt, was es zu sagen gibt. Da muss ich nicht auch noch meinen Senf dazugeben.

Rattenplage

„Ich erwarte eine Antwort!"

Warum bevorzugt ihr ***Battlefield 3****, ihr Ratten. Ich erwarte eine Antwort!*

Jakob

Sie machen es mir wirklich nicht leicht, auf Ihre E-Mail zu antworten. Ich habe etliche Stunden im Keller des Verlagsgebäudes verbracht, **Battlefield 3** (Limited Edition) im Anschlag, und kann Ihnen dank seriöser Forschungen mitteilen, dass 98 Prozent unserer Ratten ganz klar Käse bevorzugen würden. 1 Prozent war verwirrt von der ganzen Aktion und mochte an der Befragung gar nicht teilnehmen und 1 Prozent hat mich gebissen. Ich kann Ihnen also versichern, dass hier die Ratten **Battlefield 3** eher ablehnend gegenüberstehen und von Bevorzugung keine Rede sein kann!

Lug und Trug

„Sie werden noch von mir hören!"

Hallo PC Games,

warum belügen Sie die Leser immer so schamlos? Sie nennen sich PC Games und auf der CD der Zeitschrift ist kein einziges Spiel für den PC. Noch einmal falle ich auf diese Verarsche nicht rein. Ich übergebe die Sache meinem Anwalt!

Sie werden noch von mir hören!

Lars M.

Hallo, Herr Lars M.!

Ich bin mir jetzt nicht sicher, ob Sie wissen, wovon Sie reden. Darf ich Sie darauf aufmerksam machen, dass seit 2004 eine DVD unser Magazin ziert? Und haben Sie die CD, die womöglich doch eine DVD ist, überhaupt gestartet? Haben Sie einen PC? Wenn Sie mir den Datenträger überlassen, der laut Ihrer Aussage kein einziges Spiel für den PC enthält, stifte ich Ihnen – von mir selbst bezahlt – ein Spiel nach Wunsch. Wobei ich hierbei so großzügig alles zu Ihren Gunsten auslegen werde, dass es keine Rolle spielt, ob es sich hierbei um eine Diskette, CD oder DVD handelt. Lediglich historische Funde von Magazinen unseres Verlages, die noch eine 5,25-Zoll-Diskette enthielten, muss ich ablehnen, weil wir schlicht kein Gerät mehr haben, um den Inhalt nachprüfen zu können. Auch Sie werden von mir hören, aber vermutlich wird das nur das Geräusch sein, welches eine flache Hand macht, die gegen die Stirn geschlagen wird.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Google Earth

Bildquelle: www.earth.google.com

Der kostenlose, virtuelle Globus von Google zeigt die Welt auch in Form von Luftbildern an. Dank der Suchfunktion findet man auch die entlegensten Orte, selbst unter Wasser kann man sich umsehen. Was vordergründig wie ein interessantes Spielzeug erscheinen mag, hat zumindest die Reisebranche umgekrempelt. Kein Mensch muss sich mehr auf die Angaben im Katalog verlassen. Mit nur wenigen Mausklicks kann man sich selbst in der Gegend umsehen und das Hotel und dessen Umgebung betrachten. Unbestätigten Gerüchten zufolge dienen 45 Prozent der Anfragen dazu, sich unbemerkt auf dem Nachbargrundstück umzusehen. Seit auch Street View in Google Earth eingebunden wurde, ersetzt dies einigen Leuten bereits die Weltreise. Wem das zu langweilig ist, der kann sich aber auch im Ozean, auf dem Mond oder dem Mars umsehen.

Eat and read



Heute: Texas Chili

Wir brauchen für vier verfressene Kumpels:

- 4 Zwiebeln
- 1 Dose Tomaten
- 1 Tube Tomatenmark
- 1kg Rindfleisch
- 2 Chilischoten, Chilipulver
- 2 Streifen durchwachsenen Speck
- 1 Würfel Rinderbrühe
- Majoran, Oregano, 2 Knoblauchzehen, Olivenöl, Maismehl, Bier

Texas Chili ist ideal für einen Abend mit Freunden und nahezu gemüsefrei. Hier ist der Einkauf zwar etwas aufwendiger, aber es lohnt sich! Sollte etwas übrig bleiben, kann man es prima einfrieren und später auftauen – es schmeckt dann sogar noch besser!

Zuerst schneiden wir das Rindfleisch und den Speck in nicht zu kleine Würfel und braten alles zusammen in einem möglichst großen Topf scharf an. Dabei ist es nicht nötig, dass das Rindfleisch ganz durch ist. Dann alles herausnehmen und zur Seite stellen. Die Zwiebeln werden gewürfelt und kommen zusammen mit etwas Olivenöl in den Topf. Wenn sie glasig sind, geben wir die Tomaten (vorher klein schneiden) und das Tomatenmark dazu. Ein paar Minuten bei geringer Hitze ziehen lassen. Jetzt ist es an der Zeit, das Fleisch, die klein geschnittenen Chilischoten, etwas Majoran und Oregano, Chilipulver nach Belieben und die (ebenfalls gehackten) Knoblauchzehen dazuzugeben. Mit Bier auffüllen, sodass alles ungefähr einen Zentimeter damit bedeckt ist. An dieser Stelle nicht ungeduldig werden und alles ca. zwei Stunden ohne Deckel und bei mittlerer Hitze vor sich hin brodeln lassen. Falls noch etwas Bier übrig ist – Sie haben sich ein Glas redlich verdient. Nun müssen wir lediglich noch einen Esslöffel Maismehl in einer Tasse warmem Wasser auflösen und langsam (!) in unser Chili einrühren. So bekommt es die gewünschte Konsistenz. Noch 15 Minuten auf dem Herd köcheln lassen und unser original texanisches Chili ist fertig. Ich serviere dazu immer geröstetes Weißbrot.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

❑ Test

The Elder Scrolls 5: Skyrim



Mehrere hundert Stunden Spielzeit, zahllose Quests, tolle Charakterentwicklung: der **Oblivion**-Nachfolger verspricht das größte und vor allem beste **Elder Scrolls** zu werden.

❑ Test

Call of Duty: Modern Warfare 3 | Kann der Infinity-Ward-Shooter **Battlefield 3** das Wasser reichen?



❑ Test

Assassin's Creed: Revelations | Altair und Ezio kämpfen gemeinsam gegen fiese Templer!



❑ Test

Torchlight 2 | Wie gut verkürzt die Fortsetzung des Action-RPGs die Wartezeit auf **Diablo 3**?



❑ Test

L.A. Noire | Das Konsolen-Krimi-Highlight von Rockstar erscheint endlich auch für PC!



PC Games 12/11 erscheint am 30. November!

Vorab-Infos ab 26. November auf www.pcgames.de!



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Sebastian Baier, Sven Lüdecke, Robert Mader, Alexander Schulz, Marcus Schwadke, Fabian Wiedel
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

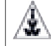
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.


ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT
L.A. NOIRE™
AB 11. NOVEMBER FÜR PC
LA-NOIRE.DE
USK ab 16 freigegeben
TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA
PS3
PlayStation 3
PlayStation.Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
© 2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, L.A. Noire und die R-Marken und -Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Teile © Copyright Master Licensing, Inc., 2011, alle Rechte vorbehalten. Die Team Bondi-Marke und das Team Bondi-Logo sind Eigentum von Team Bondi Pty. Ltd. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. „PlayStation“ and the „“ Family logo are registered trademarks and „PS3“ and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle Rechte vorbehalten.